

ENGLISH

INTRODUCTION

Welcome to Chessmaster: The Art of Learning!

I'm Josh Waitzkin, and I'll be your guide to the intense, educational, and fun world of chess! I fell in love with chess when I was six years old, and I've spent much of my life in the sway of this beautiful art form... now it's your turn!

In Chessmaster: The Art of Learning, you can play can play chess against different opponents, play mini-games and puzzles, compete against your friends, and take part in my unique Chessmaster Training Programme!

The Training Programme analyses your performance each time you play ranked games, mini-games, and puzzles. It also measures your analytical reasoning, focus power, and memory; records and displays your performance each time you play; and makes recommendations for which areas you need to focus on to make further improvements!

So, whether you want to play just for fun, are looking for a more serious chess challenge, or wish to improve your skills for playing chess or for everyday life, it's all here for you!

MEMORY STICK DUO™

Warning! Keep Memory Stick Duo™ media out of reach of small children, as the media could be swallowed by accident. To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ Slot of your PSP™ System. You can load saved game data from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved games.

It is advised that you do not insert or remove accessories once the power is on. Make sure that you have at least 128KB of free space on your Memory Stick Duo™ before commencing play.

Note: This title does not display certain characters when used in the PSP™ System nickname. Unsupported characters will be replaced.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow you to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other players via connection to a wireless local area network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other. Normally each user requires one PSP™ Game to participate in games that feature Ad Hoc Mode.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet service provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a WLAN access point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

CONTROLS



- 1. **L button:**
Game review mode – go to start position
Chess practice game – Take back move
- 2. **R button:**
Game review mode – go to latest position
Chess practice and ranked game – Force move
- 3. **analog stick:**
Menus – move the highlight over menu items
Chess games, mini-games and puzzles – move the board cursor around the screen
- 4. **Select button:**
Profile screen, game over screens – save profile
Chess practice game – quick hint
- 5. **Triangle button:**
Display help information
- 6. **Circle button:**
Back to previous screen or menu.
Cancel operation.
- 7. **X button:**
Menus – select highlighted menu option
Chess, mini-games – select piece under cursor, or select destination square.
- 8. **START button:**
During games, or set-up position – display menu
Directional buttons

ABOUT THE CHESSMASTER® TRAINING PROGRAMME

The Chessmaster Training Programme is designed to help players measure and improve their mental abilities using a series of chess-related games.

The Training Programme awards a number of points for your achievements in mini-games, puzzles, and Elo rated games, and distributes these points across the three key qualities: analytical reasoning, focus power, and memory.

The average score for these values is your overall Chessmaster Rating. Additional points are earned in each category as you progress through the game, and your score is increased to reflect your improved performance.

The Chessmaster Training Programme is supplied for entertainment purposes only and should not be construed as an authoritative evaluation or diagnostic system.



Analytical Reasoning

Analytical reasoning is the ability to deduce the solution to a problem, typically by looking several moves ahead.

Focus

Focus is the ability to concentrate on problems without being distracted, and to find the solution with constraints, such as time limits.

Memory

Memory is the ability to remember and recognise patterns and previous information to solve puzzles.

LANGUAGE SELECTION SCREEN

Use the Directional buttons to highlight the language you want to use for the game and press the X button to select it.

CREATING AND SELECTING PROFILES

Use the Directional buttons to highlight one of the three options, and press the **X** button to select it. If you are playing for the first time, you should create a player profile. Player profiles are used to store a record of your progress while playing Chessmaster.



1. Create a new player profile

After selecting 'create profile', you must enter a name using the virtual keyboard. You are given a default name ('Player'), but you can delete this by pressing the **□** button to delete each character. Enter your name using the virtual keyboard. Use the Directional buttons to select a character group and press **X** to cycle through the letter options.

Press the start button when you have finished entering your name. Then you will be taken to the avatar selection page. Use the Directional buttons to highlight the image you would like to represent you in the game. If you move the highlight off the edge of the screen you will get another set of images to choose from. There are 40 choices altogether. When you are happy with your choice, press the **X** button to select it.

After selecting your name and avatar, you should save your profile to a Memory Stick™. Select a position to save your profile. You can use an empty position, or overwrite an existing profile. Chessmaster allows up to 8 profiles to be saved on the Memory Stick™.

Chessmaster requires 128KB of free space to save data. If there is not enough space on the Memory Stick, you must create some free space if you want to save your profile.

If you don't have a Memory Stick™ inserted, then you will be shown an error message screen. You can press the **O** button to continue playing the game without saving a profile to the Memory Stick™.

Chessmaster uses an Autosave feature to save your progress on a Memory Stick™. Do not remove the Memory Stick™ or turn off the System when the Memory Stick™ access indicator is flashing.

2. Load a player profile

If you have already created a player profile on the Memory Stick™, you can load it to continue playing. Highlight a profile by using the Directional buttons, and press the J button to load it. Once it has loaded, press the O button to continue to the Main Menu.

3. Delete a profile

This options allows you to delete a Chessmaster profile or other saved game files on the Memory Stick™. You may need to do this to create free space on the Memory Stick™.

MAIN MENU

Use the Directional buttons to highlight a menu option and press the X button to select it.

Press the O button to quit the game.



1. Quick Game

Jump straight into a practice game against a Chessmaster personality with an Elo rating similar to your own! In a quick game you always play as white, and there is no timer.

2. Classic Chess

Play practice and Elo rated chess games, learn how to play chess, and create specific board layouts before playing them.

3. Mini-Games

Play one of six different chess-themed mini-games designed to test your knowledge of the pieces and your mental powers!

4. Multiplayer

Challenge your friends with classic chess or one of five chess variants.

5. Chess Puzzles

Practise solving chess-related puzzles, or compete against the clock as part of the Chessmaster Training Programme.

6. Profiles

Change your name and picture, or view your achievements.

THE CLASSIC CHESS MENU

1. Learn Chess

Let Josh Waitzkin be your guide as he teaches you about the chessboard, the pieces, and some of the more advanced tactics available in chess!

2. Practice Games

Play a practice game just for fun against one of the Chessmaster personalities.

3. Rated Games

Play a more serious game of chess against one of the Chessmaster personalities. You can win or lose Elo rating points based on the result.

4. Setup Position

Create a board layout and use it to play a practice game.

5. Load Game

Load and continue a previously saved game.



LEARN CHESS

Learn Chess is a step-by-step guide hosted by International Master Josh Waitzkin. The guide covers a range of subjects for players of different levels:

1. Introduction

Read the introduction to the guide from Josh.

2. The Chessboard

Learn about the features of the chessboard.

3. The Pieces

Learn about the different pieces used in chess, how they move, and how they capture.

4. Playing the Game

Learn the basic rules of how to play chess, and how to win!

5. Advanced Tactics

Learn about castling, pins, forks, and other tactics that can mean the difference between victory and defeat!



PLAYING CHESS

1. Setting up a chess game

The options available in practice games are:

Opponent

Select from a range of Easy, Medium, and Hard players. The tougher opponents have higher Elo ratings (see rated games section for an explanation of the Elo rating).

Colour

Play as white or black, or choose random, which means that your colour will be randomly picked when the game starts.



Timer

You can select from three options – no timer, minutes per game, and seconds per move. If you choose to use a timer you must set the value for the timer using the Directional buttons. The 'minutes per game' option gives each player a fixed amount of time to make all the moves for the game, like a standard chess clock. If your time runs out before the game is finished, you lose. The 'seconds per move' options gives you a fixed amount of time to make each move. If you don't make a move in this time, you automatically lose the game.

2. Playing a chess game

The names and avatars of the players are represented on either side of the board. The white player is on the left, and the black player on the right. Pay careful attention to the timers below the avatar. If you are playing a game without a time, the time simply counts upwards, recording the amount of time you have spent on your turns. Below the timer is the move history for the game, expressed in chess notation.

Use the Directional buttons or the Analog stick to move a flashing cursor around the board.

When the cursor is over one of your pieces, you can press the **X** button to select that piece for movement. Then, you can move the cursor to another square and press **X** again to move the piece. If you make an invalid move, a warning sound will be played.

Consult the 'learn chess' section to learn all the rules of chess, plus some tactics on how to play.

3. In-game menu

Press the **START** button to display the following menu of options while playing a chess game:

Save Game

Save the progress of the current game. You may continue to play after saving.

Load Game

Load a saved game and resume playing. Your existing game will be abandoned.

Review Game

Review the game by stepping backwards and forwards through the move history.

Options

Change game options – music, show last move, show legal moves, auto-save.

Change Set

You can select from 8 different chess sets. This will only change the look of the pieces, and has no other effect on the game.

Offer Draw

You can offer a draw to your opponent.

Resign

Resign the game, and concede victory to your opponent. In a rated game, your Elo rating will be affected.

Quit

Abandon the game and quit to the classic chess menu.

PRACTICE GAMES

Practice games are for players who want to play just for fun. They do not affect your Elo rating and include a range of game assistance options.

The Game Assistance options in a practice game are there to lend a hand whenever you need help:

Force Move

Press the  button to force your opponent to make a move instantly.

Hint

Press the  button to display a suggested move that the game considers appropriate for your current position. This is not necessarily the best move that could possibly be made. You may have to wait a few seconds for the hint to appear.

Undo Move

Press the  button to take back a single move, or a whole series of moves. You can then continue the game.

RATED GAMES

Rated games are set up in the same way as Practice games. The difference is that with a rated game there are no assistance options (hint and take back move) and the outcome of the game will affect your Elo rating.

Rated games are for players who want to improve their Elo rating. Your Elo rating is a measure of your skill as a chess player and indicates the expected normal result of any particular match. Players with higher Elo ratings are generally expected to defeat players with lower ratings.

All players have an Elo rating. An Elo rating is allocated when you first start playing. For all new profiles, the Elo rating is set at 600 by default

Your rating increases when you win games and decreases when you lose; the actual amount of gain or loss depends on the difference between your Elo rating and the rating of your opponent.

Defeating a player with an Elo rating that is 600 or more points higher than your own rating will generate the highest possible increase in your Elo rating. Losing to a player with an Elo rating that is more than 600 points less than your own rating will generate the greatest decrease.

SET UP POSITION

Set up Position allows you to create a board layout and use it to play a practice game against one of the Chessmaster personalities.



1. Moving Pieces

Move the cursor over a piece and press the **X** button to select it. Then move the cursor to an empty square and press the **X** button to move the selected piece to that square.

2. Deleting Pieces

Move the cursor over a piece and press the **X** button to select it. Then press the **O** button to remove it from the board. You cannot delete a king from the board.

3. Adding Pieces

Move the cursor to an empty space and press the **X** button. Then move the cursor to highlight a piece on the selection panel to the right of the board. Press the **X** button to place the piece on the square.

There are limits to the number of pieces which can be deployed, and a separate limit for each type of piece. There must always be one king.

4. Set up board options

Pressing the start button displays a menu with the following options:

Clear Board

Clear all the pieces from the board, except the kings.

Reset Board

Set up the board with the standard deployment of chess pieces.

Ready

Start a practice game with the current board set-up. You must choose a difficulty, opponent, colour and timer, as you would for a standard practice game.

Quit

Quit and return to the Classic Chess menu.

LOADING AND SAVING GAMES

Chessmaster allows you to store Classic Chess Practice or Rated games and to retrieve them for continued play at a later time.

1. Loading a Saved Game

To load a saved game, select a game from the list with the Directional buttons and press the **X** button to load it. The game will continue where it left off.

2. Saving Games

To save a game in progress, open the game menu with the start button. Highlight one of the eight slots using the Directional buttons, and press the **X** button to save the game in that slot. You can overwrite a saved game if a slot is already occupied.

REVIEWING GAMES

You can review the move history of a game at any time during a Practice match, and at the end of the match in Rated games. This allows you to step through the individual moves, and even rejoin the game from a particular position in a practice game.



There are several options when reviewing a game.

Previous/Next

Use **←** to step back one move, and **→** to step forward one move.

Start/End

Press the **L** button to go to the start of the game, and press the **R** button to go to the latest position in the game.

Play

Play the game from the currently highlighted position. This option is not available when playing a rated game.

Quit

Quit review mode and return to the game menu.

MINI-GAMES

The Chessmaster mini-games are a range of games provided for fun and as part of the Chessmaster Training Programme. Each level completed in the mini-games contributes a number of points to your analytical reasoning, focus power, and memory scores in the Training Programme.

The Mini-Games menu is accessed through the Main Menu and contains six available mini-games. You must complete level four of 'Fork my Fruit' before you can unlock the next game, and then complete level four of the next game to unlock the next, and so on.

1. Fork My Fruit: Fork fruit of the same kind with your chess pieces.
2. Masterpiece: Complete the picture using your chess pieces to reveal the hidden squares. Be careful; moving over a painted square will erase it!
3. Breaking the Lines: Move your knight and capture all the pawns. Beware! Your knight may also be captured!
4. Chain Reaction: Move a piece so that three pieces of the same kind are connected by their movement paths.
5. Pawn Charge: Advance your pawns to the other side of the board without them being captured.



6. Minefield Chess: Use your chess pieces to locate and defuse all the hidden mines. If you select the 'High Scores' option from the mini-game menu, you can compare top scores for each mini-game for each player profile on the Memory Stick™.

MULTIPLAYER

The multiplayer options allow you to compete against other players who also have Chess-master, using wireless communications

1. The multiplayer menu

The multiplayer menu contains these options:

(1.1) Host Game

When you decide to host a game you must select the game type, colour and timer options. A screen will be displayed indicating that network communications have started, and then the System will wait for other players to join.

When one or more players choose to join your game, you will see a list of players. Select an opponent you wish to play against and the game will begin.

(1.2) Joining Games

When you select 'Join Game', wireless communications will start and the System will search for another player hosting a game. If there are one or more games available, you will see a list. Select one of the games to join, and wait for the game to start.

2. Multiplayer game types

There are six multiplayer challenge games available:

1. Classic Chess: Play a Standard chess game with the conventional rules.
2. Progressive Chess: Progressive Chess is played like normal chess, but players receive an increasing number of moves for each turn.
3. Dark Chess: Dark Chess follows the rules of normal chess, but your opponent's pieces are invisible! Your opponent's pieces only become visible when they occupy a square that any of your pieces can move to or attack.
4. Extinction Chess: Extinction Chess uses normal chess rules, but has different win conditions: the winner is the first player to capture all their opponent's pieces of any particular type.

5. Losing Chess: The objective of Losing Chess is to be the first player to lose all your pieces!
6. Los Alamos Chess: Los Alamos chess is played like normal chess, but on a smaller board with no bishops and only six pawns.

CHESS PUZZLES

Chessmaster features a range of different positional chess puzzles to test your knowledge of the rules of chess and your ability to spot opportunities for attack and defence.



1. Puzzle menu

There are three options in the puzzle menu:

(1.1) Practice Puzzles

Select one of the seven categories of puzzle, and then analyse the puzzles and find their solution at your own pace. You can press the  button at any time to show the solution to a puzzle.

When you want to quit, press the start button and select 'Quit' from the menu.

(1.2) Time Challenge

Play against the clock to earn points for the Chessmaster Training Programme. After you select one of the seven puzzle categories, you must complete a series of ten puzzles in that category to get a time rating. Each wrong move will result in a 10 second penalty. If you are stuck, you can press the  button to generate a new puzzle, but this will add a 5 second penalty. The number of points earned for your analytical reasoning, focus power, and memory skills are determined by the final time rating for the series.

(1.3) Best times

For each puzzle category, you can see best times for each player profile on the Memory Stick™.

2. Puzzle types

There are seven available types of chess puzzles:

1. Capture Piece: Capture the only opponent's piece that you can take without your piece being captured in return!
2. Find Check: Move one of your pieces to attack your opponent's king.

3. **Move to Safety:** Find the one square of safety that prevents your piece from being captured by your opponent!
4. **Find Fork:** Find the move that forks two of your opponent's pieces.
5. **Pin the Piece:** Use one of your pieces to create the most powerful pin.
6. **Avoid Mate:** Make the one possible move that allows you to avoid being checkmated on your opponent's next turn.
7. **Mate in One:** Move one of your pieces to checkmate your opponent's king and win the game.

PLAYER PROFILES

Player profiles are individual player accounts used to record training programme scores, mini-game scores and progress, chess puzzle best times, the Elo rating and saved chess games. Use the Directional buttons to show achievements for rated chess games, mini-games and chess puzzles.



OPTIONS

You can access the game options from within chess games, mini-games, puzzles, and from the Player profile screen.

There are four options you can control:

Music

Turn the music on or off. Other sound effects are not affected.

Show last move

This option only has an effect when playing chess games, not mini-games or puzzles. If this option is turned on, the last move played is highlighted on the board.

Show legal moves

If this option is on, all the possible moves for a selected piece are highlighted on the board.

Auto-Save

If the Auto-save feature is on, then your progress will automatically be saved to the selected profile on the Memory Stick™. If you have loaded a profile from the Memory Stick™, then it is advisable to keep this option on.

TECHNICAL SUPPORT

If you experience difficulties playing your Ubisoft game, please first contact our 24-hour on-line solution centre at www.ubi.com/uk.

Our 24-hour automated telephone service is available on **0871 664 1000** (Calls are charged at 10p/min).

The Live service option is available from 11am until 8pm, Mon-Fri (excluding bank holidays).

Please make sure you are in front of your pc when calling our support team to enable us to troubleshoot your query for you.

Faulty Game:

If you believe your game is faulty, please contact our support team before returning your product to the retailer. A discrepancy between your operating system and the required game specifications may result in errors during game-play, such as:
your screen returning to desktop or freezing, jerky graphics or error messages.

Damaged Game:

If your game is damaged when purchased, please return it to your retailer with a valid receipt.

If your receipt has expired and you are within the 90 day warranty period, please contact the Ubisoft support team for verification.

Australian technical support

Technical Support Info Hotline **1902 262 102** (calls are charged at \$2.48 per minute including GST. Higher from public and mobile phones).

Please note that we do not offer hints & tips at our technical support centre.

FRANÇAIS

INTRODUCTION

Bienvenue dans Chessmaster : L'art d'apprendre !

Bonjour, je suis Josh Waitzkin, votre guide et mentor dans le monde passionnant, éducatif et distrayant des échecs !

Je suis tombé amoureux des échecs quand j'avais six ans et j'ai passé une bonne partie de ma vie m'occuper de cette forme d'art... Maintenant, c'est votre tour !

Dans Chessmaster : L'art d'apprendre, vous pouvez jouer aux échecs, affronter différents adversaires, faire des mini-jeux et des problèmes d'échecs, vous mesurer à vos amis et participer à mon programme d'entraînement exclusif !

Le programme d'entraînement analyse votre performance chaque fois que vous faites des parties classées, des mini-jeux et des problèmes d'échecs. Il évalue également votre raisonnement analytique, votre puissance de concentration et votre mémoire, et affiche vos performances chaque fois que vous jouez. Il donne également des conseils sur les capacités que vous devez améliorer !

Alors, que vous ayez envie de jouer pour le plaisir ou que vous désiriez mettre la barre plus haut, voire simplement améliorer vos aptitudes aux échecs au quotidien, vous y trouverez tout ce que vous voulez !

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

Assurez-vous que votre Memory Stick Duo™ dispose d'au moins 128 KB d'espace libre avant de commencer à jouer.

Sélectionnez la langue de votre choix depuis le menu Home (accueil) du système.

Remarque : ce jeu n'affiche pas certains caractères spéciaux quand ils sont utilisés pour le pseudo du système PSP™. Les caractères non compatibles seront remplacés.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™. Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

COMMANDES



1. touche **L** : Mode Revue – Aller à la position de départ
Partie d'entraînement – Retirer le coup
2. touche **R** : Mode Revue – Aller à la dernière position
Partie d'entraînement et classée – Précipiter
3. Pad analogique : Menus – Déplacer la surbrillance sur les options du menu
Parties d'échecs, mini-jeux et problèmes d'échecs – Déplacer le curseur de l'échiquier dans l'écran
4. touche **●** : Écrans du profil et de partie terminée – Sauvegarder le profil
Entraînement aux échecs – Astuce rapide
5. touche **△** : Afficher l'aide
6. touche **○** : Écran ou menu précédents
Annuler l'opération
7. touche **×** : Menus – Sélectionner l'option en surbrillance
Échecs, mini-jeux – Sélectionner la pièce sous le curseur ou la case de destination
8. touche **START** : En cours de partie ou de positionnement – Afficher le menu

À PROPOS DU PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT DE CHESSMASTER®

Le programme d'entraînement de Chessmaster a été conçu pour aider les joueurs à évaluer leurs capacités mentales et à les améliorer, grâce à une série de jeux consacrés aux échecs.

Le programme d'entraînement décerne un certain nombre de points en fonction de vos réussites dans les mini-jeux, les problèmes d'échecs et les parties classées Elo. Il répartit ces points sur trois qualités de base : le raisonnement analytique, la puissance de concentration et la mémoire.

Votre classement général de Chessmaster dépend de la moyenne de ces valeurs. Des points supplémentaires sont attribués dans chaque catégorie au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu et votre score augmente pour refléter l'amélioration de vos performances. Le programme d'entraînement de Chessmaster est fourni uniquement dans un but récréatif et ne peut en aucun cas être considéré comme un outil d'évaluation ou de diagnostic officiel.



Raisonnement analytique

Le raisonnement analytique est la capacité de trouver la solution d'un problème, en général en prévoyant plusieurs coups à l'avance.

Concentration

La concentration est la capacité de se concentrer sur les problèmes sans en être distrait, et d'en trouver la solution malgré les contraintes, par exemple les limites de temps.

Mémoire

La mémoire est la capacité de se rappeler des modèles et de les reconnaître, ainsi que les informations déjà reçues permettant de résoudre les problèmes d'échecs.

ÉCRAN DE CHOIX DE LA LANGUE

Utilisez les touches directionnelles pour mettre en surbrillance la langue de votre choix et appuyez sur la touche X pour la sélectionner.

CRÉER ET SÉLECTIONNER UN PROFIL

Mettez l'une des trois options en surbrillance avec les touches directionnelles et appuyez sur la touche **X** pour la sélectionner. Si vous jouez pour la première fois, il faut créer un profil de joueur afin de pouvoir sauvegarder votre progression quand vous jouez à Chessmaster.



Créer un profil de joueur

Après avoir sélectionné « Créer profil » entrez un nom avec le clavier virtuel. Vous avez un nom par défaut (« Joueur ») mais vous pouvez l'effacer en appuyant sur la touche **□** pour supprimer chaque lettre. Entrez votre nom avec le clavier virtuel. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner un groupe de lettres et appuyez sur la touche **X** pour parcourir les différentes lettres.

Appuyez sur la touche start (mise en marche) quand vous avez saisi votre nom. La page de sélection d'avatar s'affiche alors. Utilisez les touches directionnelles pour mettre en surbrillance l'image qui vous représentera dans le jeu. En déplaçant la surbrillance hors de la limite de l'écran, vous verrez un autre choix d'images. Il y en a 40 en tout. Quand votre choix vous convient, appuyez sur la touche **X** pour le sélectionner.

Après avoir choisi votre nom et votre avatar, il faut sauvegarder votre profil sur un Memory Stick™. Sélectionnez un espace pour sauvegarder votre profil. Vous pouvez utiliser un espace vide ou écraser un profil existant. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 8 profils de Chessmaster sur le Memory Stick™.

Chessmaster nécessite 128 KB d'espace libre pour sauvegarder les données. S'il n'y a pas assez d'espace sur le Memory Stick™, il faudra en créer pour sauvegarder votre profil. Si aucun Memory Stick™ n'est inséré, l'écran affichera un message d'erreur. Vous pouvez appuyer sur la touche **O** pour continuer à jouer sans sauvegarder le profil sur le Memory Stick™. Chessmaster utilise une fonction de sauvegarde automatique pour sauvegarder votre progression sur un Memory Stick™. Ne retirez pas le Memory Stick™ et n'éteignez pas le système quand l'indicateur d'accès Memory Stick™ clignote.

Charger un profil

Si vous avez déjà créé un profil de joueur sur le Memory Stick™, vous pouvez le charger pour continuer à jouer. Avec les touches directionnelles, mettez en surbrillance un profil et appuyez sur la touche **X** pour le charger. Quand il est chargé, appuyez sur la touche **X** pour afficher le menu principal.

Supprimer un profil

Cette option vous permet de supprimer un profil Chessmaster ou des fichiers de jeu sur le Memory Stick™. Cette action est parfois nécessaire pour faire de la place sur le Memory Stick™.

MENU PRINCIPAL

Utilisez les touches directionnelles pour mettre une option en surbrillance et appuyez sur la touche **X** pour la sélectionner. Appuyez sur la touche **O** pour quitter le jeu.



Partie rapide

Faites une partie d'échecs vite fait contre une personnalité de Chessmaster avec une cote Elo similaire à la vôtre !

Dans les parties rapides, vous jouez toujours les blancs et il n'y a pas d'horloge.

Échecs classiques

Faites des parties d'entraînement et des parties classées Elo, apprenez à jouer aux échecs et créez des dispositions spéciales sur l'échiquier avant de jouer.

Mini-jeux

Faites l'un des six mini-jeux sur le thème des échecs conçus pour tester vos connaissances des pièces et votre puissance mentale !

Multijoueurs

Défiiez vos amis aux échecs classiques ou à l'une des cinq variantes.

Problèmes d'échecs

Entraînez-vous à résoudre des problèmes d'échecs ou jouez contre la montre dans le programme d'entraînement de Chessmaster.

Profils

Changez de nom et d'image et revoyez vos succès.

MENU DES ÉCHECS CLASSIQUES

Apprendre les échecs

Prenez Josh Waitzkin comme guide pour qu'il vous enseigne tout sur l'échiquier, les pièces et les tactiques avancées utilisées aux échecs !

Parties d'entraînement

Faites une partie d'entraînement pour le plaisir contre l'une des personnalités de Chessmaster.

Parties classées

Faites une partie d'échec plus sérieuse contre l'une des personnalités de Chessmaster. Selon le résultat, vous pouvez gagner ou perdre des points Elo.

Positionnement

Créez une disposition sur l'échiquier et utilisez-la pour faire une partie d'entraînement.

Charger une partie

Chargez une partie sauvegardée et continuez à jouer.



APPRENDRE LES ÉCHECS

Apprenez à jouer aux échecs pas à pas grâce au maître international Josh Waitzkin. Ce guide couvre une série de sujets destinés aux joueurs de différents niveaux :

Introduction

Lisez l'introduction au guide rédigée par Josh.

L'échiquier

Apprenez les caractéristiques de l'échiquier.

Les pièces

Apprenez tout ce qu'il faut savoir sur les pièces utilisées aux échecs, leurs déplacements et leurs façons de prendre les autres pièces.

Jouer

Apprenez les règles de base du jeu d'échecs et comment gagner !

Tactiques avancées

Apprenez tout ce qu'il faut savoir sur le roque, les clouages, les fourchettes et d'autres tactiques qui peuvent faire la différence entre la victoire et la défaite !



JOUER AUX ÉCHECS

Créer une partie d'échecs

Les options disponibles dans les parties d'entraînement sont les suivantes :

Adversaire

Faites votre choix parmi des adversaires faciles, moyens ou difficiles à battre. Les plus coriaces ont un classement Elo plus élevé (voir la rubrique Parties classées pour en savoir plus sur le classement Elo).

Couleur

Jouez les blancs ou les noirs ou choisissez la couleur au hasard.



Horloge

Vous pouvez choisir entre trois options – sans horloge, nombre de minutes par partie et nombre de secondes par coup. Si vous décidez de jouer avec l'horloge, il faut fixer la durée avec les touches directionnelles. L'option « minutes par partie » accorde à chaque joueur une durée déterminée pour faire tous les coups d'une partie, tout comme une horloge d'échecs classique. Si le temps imparti s'écoule avant la fin de la partie, vous avez perdu. L'option « secondes par coup » accorde une durée déterminée pour chaque coup. Si vous ne jouez pas le coup dans le temps imparti, vous perdez automatiquement la partie.

Faire une partie d'échecs

Les noms et avatars des joueurs s'affichent de chaque côté de l'échiquier. Les blancs sont à gauche et les noirs à droite. Surveillez bien l'horloge située sous chaque avatar. Si vous jouez sans horloge, le temps écoulé s'affiche pour montrer la durée de vos tours. Sous l'horloge se trouve l'historique de la partie en notation d'échecs. Utilisez les touches directionnelles et le pad analogique pour déplacer le curseur clignotant sur l'échiquier. Quand il se trouve sur l'une de vos pièces, appuyez sur la touche X pour la sélectionner. Déplacez le curseur sur une case et appuyez une nouvelle fois sur la touche X pour y déposer la pièce. Si vous faites un coup non valable, un signal sonore vous avertit. Consultez le rubrique « Apprendre les échecs » pour apprendre les règles du jeu y compris quelques tactiques.

Menu de jeu

Appuyez sur la touche start (mise en marche) pour afficher les options disponibles pendant une partie :

Sauvegarder la partie

Sauvegardez la partie en cours pour pouvoir continuer à jouer plus tard.

Charger une partie

Chargez une partie sauvegardée et continuez à jouer. La partie en cours sera abandonnée.

Revoir la partie

Regardez une nouvelle fois la partie en avançant et en reculant dans l'historique des coups.

Options

Changez les options du jeu – musique, voir dernier coup, voir coups permis, auto-sauvegarde.

Changer pièces

Vous pouvez choisir entre 8 ensembles de pièces d'échecs. Seul l'aspect des pièces change, sans aucun autre effet dans le jeu.

Offrir nul

Vous pouvez offrir un nul à votre adversaire.

Abandonner

Vous pouvez abandonner la partie et concéder la victoire à l'adversaire. Lors d'une partie classée, votre cote Elo sera modifiée.

Quitter

Abandonner la partie et revenir au menu des échecs classiques.

PARTIES D'ENTRAÎNEMENT

Les parties d'entraînement sont destinées aux joueurs qui ont envie de faire une partie pour le plaisir. Elles ne modifient pas votre cote Elo et comprennent une série d'options d'assistance.

Les options d'assistance lors d'une partie d'entraînement vous aident chaque fois que vous en avez besoin.

Précipiter

Appuyez sur la touche **R** pour obliger l'adversaire à jouer son coup tout de suite.

Astuce

Appuyez sur la touche **A** pour afficher le coup conseillé pour votre position actuelle. Ce n'est pas forcément le meilleur coup qui peut être joué. Il faut parfois quelques secondes pour afficher l'astuce.

Annuler

Appuyez sur la touche **L** pour annuler un coup ou une série de coups. Vous pouvez ensuite continuer à jouer.

PARTIES CLASSÉES

Les parties classées se jouent comme les parties d'entraînement, sauf qu'il n'y a pas d'options d'assistance (astuce, précipiter et annuler). Le résultat de la partie influe sur votre cote Elo. Les parties classées sont destinées aux joueurs qui veulent améliorer leur cote Elo. Cette cote évalue votre compétence aux échecs et indique le résultat normal attendu lors d'un match donné. On attend généralement des joueurs à cote élevée qu'ils battent les joueurs à faible cote. Tous les joueurs ont une cote Elo. Elle est attribuée dès qu'une personne commence à jouer. Tous les nouveaux profils ont une cote Elo de 600 points par défaut.

Votre cote augmente avec les victoires et diminue avec les défaites. L'étendue de la variation dépend de la différence entre votre cote et celle de l'adversaire.

En battant un joueur dont la cote Elo a 600 points ou plus que la vôtre, vous bénéficierez de l'augmentation la plus élevée de votre cote Elo. Si vous perdez contre un joueur qui a 600 points de moins que votre cote, vous subirez la diminution la plus grande de votre cote.

POSITIONNEMENT

Le positionnement vous permet de créer une disposition des pièces sur l'échiquier et de l'utiliser pour faire une partie d'entraînement contre l'une des personnalités de Chessmaster.

Déplacer les pièces

Mettez le curseur sur une pièce et appuyez sur la touche **X** pour la sélectionner. Déplacez ensuite le curseur sur une case vide et appuyez sur la touche **X** pour déposer la pièce dessus.

Supprimer des pièces

Mettez le curseur sur une pièce et appuyez sur la touche **X** pour la sélectionner. Appuyez ensuite sur la touche **O** pour l'enlever de l'échiquier. Vous ne pouvez pas supprimer le roi.

Ajouter des pièces

Mettez le curseur sur une case vide et appuyez sur la touche **X**. Déplacez le curseur pour mettre en surbrillance une pièce dans le panneau de sélection à droite de l'échiquier. Appuyez sur la touche **X** pour poser la pièce sur la case.

Le nombre de pièces que vous pouvez déployer est limité selon le type de pièce, mais le roi est obligatoire.



Options de l'échiquier

En appuyant sur la touche start (mise en marche) un menu s'affiche avec les options suivantes :

Effacer l'échiquier

Effacez toutes les pièces sauf les rois.

Réinitialiser l'échiquier

Affichez l'échiquier avec la disposition classique des pièces.

Prêt

Faites une partie d'entraînement avec la disposition actuelle. Il faudra choisir le niveau de difficulté, l'adversaire, la couleur et l'horloge, tout comme avec une partie d'entraînement normale.

Quitter

Quitter et revenir au menu des échecs classiques.

CHARGER ET SAUVEGARDER

Chessmaster vous permet de sauvegarder vos parties d'entraînement aux échecs classiques ou les parties classées afin de les récupérer pour continuer à y jouer par la suite.

Charger une partie sauvegardée

Pour charger une partie, sélectionnez-en une dans la liste avec les touches directionnelles et appuyez sur la touche **X** pour la charger. La partie peut continuer là où vous l'avez laissée.

Sauvegarder une partie

Pour sauvegarder une partie, ouvrez le menu de jeu avec la touche **START** (mise en marche). Mettez en surbrillance l'un des huit espaces avec les touches directionnelles et appuyez sur la touche **X** pour y sauvegarder la partie. Vous pouvez aussi écraser une partie si l'espace est déjà occupé.

REVOIR LES PARTIES

À tout moment pendant une partie d'entraînement, vous pouvez revoir l'historique des coups joués ainsi que la fin d'un match dans les parties classées. De cette façon, vous pouvez étudier les coups individuels et reprendre la partie à partir d'une position donnée en mode entraînement.



Lorsque vous revoyez une partie, vous avez plusieurs options :

Précédent/Suivant

Pour reculer d'un coup, utilisez la touche ← et pour avancer d'un coup utilisez la touche →.

Début/Fin

Appuyez sur la touche **L** pour aller au début de la partie et sur la touche **R** pour aller à la dernière position de la partie.

Jouer

Faites une partie en partant de la position mise en surbrillance. Cette option n'est pas disponible lors des parties classées.

Quitter

Quittez le mode Revoir et revenez au menu de jeu.

MINI-JEUX

Les mini-jeux de Chessmaster consistent en une série de jeux destinés à se distraire et font partie du programme d'entraînement de Chessmaster. Chaque niveau terminé dans les mini-jeux accorde un certain nombre de points à votre raisonnement analytique, à votre concentration et à votre mémoire dans le programme d'entraînement.



Le menu est accessible à partir du menu principal et propose six mini-jeux. Il faut terminer le niveau quatre de « Fourchette à fruits » pour débloquer le jeu suivant, puis terminer le niveau quatre du jeu suivant pour débloquer celui d'après et ainsi de suite.

1. Fourchette à fruits : cueillez des fruits du même genre avec vos pièces d'échecs.
2. Chef d'œuvre : terminez le tableau en utilisant les pièces d'échecs pour révéler les cases cachées. Mais attention, en vous déplaçant sur une case peinte vous l'effacez !
3. Lignes brisées : déplacez votre cavalier et prenez tous les pions. Mais soyez prudent, votre cavalier peut aussi être pris !
4. Réaction en chaîne : déplacez une pièce afin que trois pièces d'un même type soient reliées grâce à leurs déplacements.
5. Charge de pions : amenez vos pions de l'autre côté de l'échiquier sans qu'ils soient pris.
6. Champ de mines : utilisez vos pièces d'échecs pour trouver et désamorcer toutes les mines cachées.

Si vous sélectionnez Meilleurs scores dans le menu des mini-jeux, vous pouvez comparer les scores que vous avez réalisés dans chaque mini-jeu et pour chaque profil de joueur sur le Memory Stick™.

MULTIJOUEUR

L'option multijoueur vous permet d'affronter d'autres joueurs possédant Chessmaster, grâce aux communications sans fil.

Le menu multijoueur

Le menu multijoueur comprend les options suivantes :

Organiser partie

Si vous décidez d'organiser une partie, il faut sélectionner le type de partie, la couleur et les options de l'horloge. Un écran s'affiche pour indiquer que la communication avec le réseau est active, puis le système attendra que d'autres joueurs rejoignent la partie. Quand un ou plusieurs joueurs décident de participer à la partie que vous avez organisée, vous verrez une liste de joueurs. Vous pouvez alors sélectionner un adversaire et la partie commence.

Rejoindre partie

En sélectionnant Rejoindre partie, les communications sans fil s'activent et le système recherche un joueur qui organise une partie. S'il y en a plusieurs, vous verrez une liste dans laquelle vous pourrez choisir. Attendez ensuite que la partie commence.

Types de jeux multijoueurs

Il y a six défis multijoueurs possibles :

1. Échecs classiques : faites une partie d'échecs normale avec les règles habituelles.
2. Échecs progressifs : les échecs progressifs emploient les règles classiques, mais le nombre de coups de chaque joueur augmente à chaque tour.
3. Échecs obscurs : les échecs obscurs emploient les règles classiques des échecs mais les pièces adverses sont invisibles ! Elles ne deviennent visibles que lorsqu'elles sont sur une case que peut rejoindre ou attaquer une de vos pièces.
4. Échecs d'extinction : les échecs d'extinction utilisent les règles classiques des échecs, mais avec des conditions de victoire différentes : est déclaré vainqueur le premier joueur à prendre toutes les pièces adverses d'un même type.
5. Anti-échecs : l'objectif des anti-échecs est d'être le premier à perdre toutes ses pièces !

6. Échecs Los Alamos : les échecs Los Alamos se jouent de façon classique mais sur un échiquier plus petit, sans fous et avec seulement six pions.

PROBLÈMES D'ÉCHECS

Chessmaster propose une gamme de problèmes d'échecs pour mettre votre connaissance des règles à l'épreuve, ainsi que votre capacité à repérer les occasions d'attaque et de défense.



Menu des problèmes d'échecs

Il y a trois options dans le menu des problèmes d'échecs :

Problèmes – Entraînement

Choisissez l'une des sept catégories de problèmes puis analysez-les afin de trouver la solution à votre rythme. Vous pouvez appuyer sur la touche  à tout moment pour voir la solution. Pour quitter, il suffit d'appuyer sur la touche start (mise en marche) et de sélectionner Quitter dans le menu.

Contre-la-montre

Jouez contre la montre afin de gagner des points pour le programme d'entraînement de Chessmaster. Après avoir sélectionné l'une des sept catégories de problèmes, il faut terminer une série de dix problèmes de la catégorie pour avoir une évaluation de temps. Chaque coup erroné provoquera une pénalité de 10 secondes.

Si vous êtes bloqué, vous pouvez appuyer sur la touche  pour générer un nouveau problème, mais vous aurez une pénalité de 5 secondes. Le nombre de points gagnés pour votre raisonnement analytique, votre concentration et votre mémoire est déterminé par l'évaluation finale du temps dans la série.

Meilleurs temps

Pour chaque catégorie de problème, vous pouvez consulter les meilleurs temps de chaque profil de joueur sur le Memory Stick™.

Types de problèmes d'échecs

Il y a sept types de problèmes d'échecs :

1. Prise de pièce : prenez l'unique pièce adverse que vous pouvez prendre sans être pris !
2. Trouver l'échec : déplacez l'une de vos pièces pour attaquer le roi adverse.
3. Mise à l'abri : trouvez la seule case sûre qui évitera à votre pièce d'être prise par l'adversaire !

UBISOFT à votre service...

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse : **www.support.ubi.com**

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les dernières mises à jour (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 0.825.56.56.75 (0,15 Euros / mn) du lundi au vendredi 10h00 – 20h00.

LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

Vous êtes perdus dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ?

Un seul numéro : **0.892.70.50.30 (0,34€/ mn)**

Vous y trouverez :

- Toutes les astuces et soluces sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un serveur vocal régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à nos spécialistes du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00.

ITALIANO

INTRODUZIONE

Benvenuto a Chessmaster, l'arte dell'imparare!

Mi chiamo Josh Waitzkin e sarò la tua guida nel mondo intenso, educativo e divertente degli scacchi!

Mi sono innamorato degli scacchi all'età di sei anni e ho dedicato gran parte della mia vita a questa meravigliosa forma d'arte. Ora tocca a te!

In Chessmaster, The Art of Learning, puoi sfidare diversi avversari, cimentarti nei minigiochi e nelle sfide di problemi, giocare contro i tuoi amici e prendere parte al mio unico programma di allenamento!

Il programma di allenamento analizza le tue prestazioni ogni volta che affronti una partita classificata, un minigioco o una sfida di problemi. Inoltre, misura la tua capacità analitica, la concentrazione e la memoria. Infine, memorizza e mostra le tue prestazioni ogni volta che giochi e fornisce consigli sugli aspetti su cui devi lavorare per migliorarti!

Sia che tu voglia giocare per puro divertimento, sia che cerchi una sfida scacchistica impegnativa o desideri migliorarti per le partite reali, questo è il gioco che fa per te!

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™

del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi. Assicurati che ci sia spazio libero sufficiente sul Memory Stick Duo™ prima di iniziare a giocare. Seleziona la lingua di gioco dal menu Home del sistema.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

COMANDI



- 1. tasto L :** Modalità Analisi partita: vai alla posizione di partenza
Partita di allenamento: annulla la mossa
- 2. tasto R :** Modalità Analisi partita: vai all'ultima posizione
Partita di allenamento o classificata: forza mossa
- 3. Pad analogico:** Menu: sposta la selezione sulle voci di menu
Scacchi, minigiochi e problemi: sposta il cursore della scacchiera attraverso lo schermo
- 4. tasto :** Schermata del profilo e di fine partita: salva il profilo
Partita di allenamento: suggerimento veloce
- 5. tasto Δ :** Mostra l'aiuto
- 6. tasto ○ :** Torna alla schermata o al menu precedente
Annulla l'operazione
- 7. tasto X :** Menu: seleziona la voce di menu evidenziata
Scacchi e minigiochi: seleziona il pezzo sotto il cursore o la casa di destinazione
- 8. tasto START:** Nelle partite o nella posizione di partenza: mostra il menu
Tasti direzionali

IL PROGRAMMA DI ALLENAMENTO DI CHESSMASTER

Il programma di allenamento di Chessmaster è stato progettato per aiutare i giocatori a misurare e migliorare le proprie facoltà mentali, grazie a una serie di giochi riguardanti gli scacchi.

Il programma assegna un certo numero di punti in base ai risultati ottenuti nei minigiochi, nelle sfide di problemi e nelle partite classificate Elo. Questi punti vengono ripartiti in tre categorie: capacità analitica, concentrazione e memoria.

Il punteggio medio di queste tre categorie costituisce il tuo punteggio complessivo a Chessmaster. Avanzando nel gioco, puoi conquistare altri punti: il punteggio aumenterà di conseguenza per riflettere il miglioramento delle tue prestazioni.

Il programma di allenamento di Chessmaster è uno strumento puramente ludico e non deve essere considerato una valutazione attendibile né un sistema di diagnosi.



Capacità analitica

La capacità analitica è l'abilità di dedurre la soluzione a un problema calcolando in anticipo un certo numero di mosse.

Concentrazione

La concentrazione è l'abilità di focalizzarsi sui problemi senza lasciarsi distrarre e di trovare le soluzioni in situazioni di restrizione (per esempio, entro un tempo limite).

Memoria

La memoria è l'abilità di ricordare e riconoscere schemi e informazioni già acquisite e utilizzarli per risolvere i problemi.

SCHERMATA DI SELEZIONE DELLA LINGUA

Usa i tasti direzionali per evidenziare la lingua da utilizzare nel gioco e premi il tasto J per selezionarla.

CREARE E SELEZIONARE I PROFILI

Usa i tasti direzionali per evidenziare una delle tre opzioni e premi il tasto J per confermarla. Se stai giocando per la prima volta, dovresti creare un profilo giocatore. I profili giocatore vengono utilizzati per memorizzare i tuoi progressi in Chessmaster.



Crea un nuovo profilo giocatore

Dopo aver selezionato Crea profilo, devi usare la tastiera virtuale per inserire il tuo nome. Quello predefinito è Giocatore, ma puoi cancellarlo premendo il tasto ☐ una volta per ogni carattere. Usa i tasti direzionali per selezionare un gruppo di caratteri e premi il tasto X per scorrere le opzioni delle lettere.

Premi il tasto start quando hai inserito il tuo nome. A quel punto, sarai trasportato alla schermata di selezione dell'avatar. Usa i tasti direzionali per evidenziare l'immagine alla quale vuoi essere associato all'interno del gioco. Se sposti la selezione oltre i bordi dello schermo, puoi visualizzare un altro insieme di immagini (in tutto sono 40). Quando hai effettuato la tua scelta, premi il tasto X per confermarla.

Dopo aver scelto il nome e l'avatar, dovresti memorizzare il tuo profilo sul Memory Stick Duo™. Seleziona la posizione in cui salvare; puoi usare una posizione vuota o sovrascrivere un profilo esistente. Chessmaster ti permette di salvare fino a un massimo di 8 profili sul Memory Stick Duo™.

Chessmaster necessita di 128 KB di spazio libero per salvare i dati. Se non hai sufficiente spazio libero sul Memory Stick Duo™, devi prima liberarlo se vuoi salvare il tuo profilo. Se non c'è alcun Memory Stick Duo™ inserito, sarà visualizzato un messaggio d'errore. A quel punto, potrai premere il tasto O per continuare a giocare senza salvare il profilo sul Memory Stick Duo™.

Chessmaster dispone di una funzione di autosalvataggio per salvare i progressi sul Memory Stick Duo™. Non rimuovere il Memory Stick Duo™ o spegnere il sistema PSP™ mentre la spia accesso Memory Stick Duo™ lampeggia.

Carica un profilo giocatore

Se hai già creato un profilo giocatore sul Memory Stick Duo™, puoi caricarlo per continuare a giocare. Usa i tasti direzionali per evidenziare un profilo e premi il tasto J per caricarlo. Al termine, premi il tasto O per accedere al menu principale.

Elimina un profilo

Questa opzione ti permette di eliminare dal Memory Stick Duo™ un profilo di Chessmaster o altri dati di gioco salvati. Potrebbe tornarti utile per creare spazio sul Memory Stick Duo™.

MENU PRINCIPALE

Usa i tasti direzionali per evidenziare una voce di menu e premi il tasto X per selezionarla. Premi il tasto O per abbandonare la partita.



Partita veloce

Affronta subito una partita d'allenamento contro un personaggio di Chessmaster con un punteggio Elo simile al tuo! Nelle partite veloci giochi sempre con i bianchi e non c'è timer.

Scacchi classici

Mettiti alla prova con le partite d'allenamento e quelle classificate Elo, impara a giocare e prepara delle scacchiere personalizzate per poi usarle in gioco.

Minigiocchi

Affronta uno dei sei diversi minigiocchi a sfondo scacchistico, progettati per mettere alla prova la tua conoscenza dei pezzi e le tue facoltà mentali!

Multigiocatore

Sfida i tuoi amici agli scacchi classici o a una delle cinque varianti.

Sfide di problemi

Parte del programma di allenamento di Chessmaster consiste nel risolvere dei problemi a sfondo scacchistico o gareggiare contro il tempo.

Profili

Cambia il nome e l'avatar, oppure visualizza i tuoi risultati.

IL MENU SCACCHI CLASSICI

Impara a giocare

Josh Waitzkin sarà la tua guida e ti mostrerà la scacchiera, i pezzi e alcune delle tattiche più sofisticate degli scacchi!

Partite di allenamento

Affronta una partita di allenamento per divertirti contro uno dei personaggi di Chessmaster.

Partite classificate

Affronta una partita più impegnativa contro uno dei personaggi di Chessmaster. A seconda dell'esito, guadagnerai o perderai punti Elo.

Posizione di partenza

Prepara una scacchiera e usala per allenarti.

Carica partita

Carica e prosegui una partita precedentemente salvata.



IMPARA A GIOCARE

Impara a giocare grazie a una guida "passo dopo passo" del maestro internazionale Josh Waitzkin. La guida tratta numerosi argomenti, adatti a giocatori di livelli differenti:

Introduzione

Leggi l'introduzione alla guida di Josh.

La scacchiera

Impara le caratteristiche della scacchiera.

I pezzi

Impara a conoscere i vari pezzi degli scacchi, come si muovono e come catturano.

Come si gioca

Apprendi i rudimenti degli scacchi, impara a giocare e a vincere!

Tattiche avanzate

Impara l'arrocco, le inchiodature, le forchette e altre tattiche che possono fare la differenza fra la sconfitta e la vittoria!



GIOCARE A SCACCHI

Preparare una partita

Le opzioni disponibili nelle partite di allenamento sono:

Avversario

Seleziona in un gruppo di avversari facili, intermedi e difficili. Gli avversari più ostici hanno punteggi Elo maggiori (leggi il paragrafo sulle partite classificate per una spiegazione dei punteggi Elo).

Colore

Gioca con i bianchi, i neri, o lascia scegliere al caso all'inizio della partita.



Timer

Puoi selezionare una fra le seguenti opzioni: Nessun timer, Minuti per partita o Secondi per mossa. Se vuoi usare un timer, devi impostarne il valore usando i tasti direzionali. L'opzione Minuti per partita fornisce a entrambi i giocatori un arco di tempo fisso per eseguire tutte le mosse della partita, come un cronometro normale da scacchi. Se esaurisci il tempo prima che termini la partita, hai perso. L'opzione Secondi per mossa ti fornisce un periodo fisso per eseguire ogni mossa: se non la esegui prima che scada, perdi automaticamente la partita.

Giocare una partita a scacchi

I nomi e gli avatar dei giocatori sono visualizzati sui due lati della scacchiera. Chi gioca con i bianchi è a sinistra, chi muove i neri è a destra. Presta molta attenzione ai timer sotto agli avatar. Se stai giocando una partita senza tempo, i timer andranno semplicemente avanti per registrare il tempo totale dei tuoi turni. Più in basso, c'è lo storico delle mosse della partita (espresso sotto forma di notazione scacchistica). Usa i tasti direzionali o il pad analogico per muovere il cursore lampeggiante sulla scacchiera. Quando si trova sopra uno dei tuoi pezzi, puoi premere il tasto **X** per selezionarlo; a quel punto, sposta il cursore su un'altra casa e premi nuovamente il tasto **X** per muovere il pezzo. Se la mossa non è valida, verrai avvisato con un suono. Leggi il paragrafo Impara a giocare per scoprire tutte le regole degli scacchi e qualche tattica di gioco.

Menu di gioco

Premi il tasto start durante una partita per visualizzare un menu con alcune opzioni.

Le opzioni sono:

Salva partita

Salva la partita in corso. Potrai continuarla al termine del salvataggio.

Carica partita

Carica una partita precedentemente salvata.

Analisi partita

Analizza la partita spostandoti avanti e indietro nello storico delle mosse.

Opzioni

Modifica le opzioni di gioco: Musica, Mostra ultima mossa, Mostra mosse legali e Autosavvataggio.

Cambia aspetto pezzi

Puoi scegliere fra 8 diversi set di scacchi. Questa opzione modifica unicamente l'aspetto dei pezzi e non ha altro effetto sulla partita.

Proponi patta

Puoi proporre la patta al tuo avversario.

Abbandona

Abbandona la partita, concedendo la vittoria al tuo avversario. Se si tratta di una partita classificata, ciò influisce sul punteggio Elo.

Esci

Abbandona la partita e torna al menu Scacchi classici.

PARTITA DI ALLENAMENTO

Le partite di allenamento sono per quei giocatori che vogliono semplicemente divertirsi. Non hanno alcun effetto sul punteggio Elo e offrono tutta una serie di aiuti di gioco.

Gli aiuti di gioco delle partite di allenamento servono a darti una mano quando ne hai bisogno:

Forza mossa

Premi il tasto  per obbligare l'avversario a fare immediatamente la sua mossa.

Suggerimento

Premi il tasto  per visualizzare la mossa che, secondo il gioco, è la più appropriata per la tua posizione attuale. Non si tratta necessariamente della mossa migliore. Dovrai attendere qualche secondo prima che compaia il suggerimento.

Annulla mossa

Premi il tasto  per tornare indietro di una singola mossa o di un'intera serie. Dopo puoi continuare a giocare.

PARTITE CLASSIFICATE

Le partite classificate sono uguali a quelle di allenamento, ma non sono presenti aiuti di gioco (suggerimenti, e annulla mossa). Inoltre, l'esito delle partite influisce sul tuo punteggio Elo.

Le partite classificate servono ai giocatori che vogliono migliorare il proprio punteggio Elo. Il punteggio Elo misura la tua abilità di scacchista e indica il risultato previsto di qualsiasi partita: solitamente, ci si aspetta che i giocatori con punteggi Elo alti battano quelli con punteggi bassi.

Tutti i giocatori hanno un punteggio Elo, calcolato la prima volta che giochi una partita. Per ogni nuovo profilo, il punteggio Elo predefinito è di 600.

Il punteggio Elo sale quando vinci e scende quando perdi. La quantità di punti persi o guadagnati dipende dalla differenza tra il tuo punteggio Elo e quello dell'avversario. Sconfiggendo un giocatore con un punteggio Elo maggiore del tuo di almeno 600 punti, aumenterai il più possibile il tuo punteggio. Perdendo contro un giocatore con un punteggio minore del tuo di 600 punti o più, diminuirai al massimo il tuo punteggio.

POSIZIONE DI PARTENZA

Posizione di partenza ti permette di preparare una scacchiera per usarla in una partita di allenamento contro uno dei personaggi di Chessmaster.



Muovere i pezzi

Sposta il cursore sopra un pezzo e premi il tasto **X** per selezionarlo. Quindi, sposta il cursore su una casa vuota e premi il tasto **X** per posizionarci sopra il pezzo selezionato.

Eliminare i pezzi

Sposta il cursore sopra un pezzo e premi il tasto **X** per selezionarlo. Quindi, premi il tasto **O** per eliminarlo dalla scacchiera. Non è possibile eliminare il re.

Aggiungere i pezzi

Sposta il cursore su una casa vuota e premi il tasto **X**. Quindi posiziona il cursore su un pezzo del pannello di selezione a destra della scacchiera e premi il tasto **X** per posizionarlo sulla casa.

Esiste un limite al numero di pezzi che è possibile schierare e un ulteriore limite per ogni tipo di pezzo. Deve esserci un re.

Opzioni di preparazione della scacchiera

Premi il tasto start per accedere a un menu con le seguenti opzioni:

Svuota scacchiera

Elimina tutti i pezzi dalla scacchiera, tranne i re.

Ripristina scacchiera

Prepara la scacchiera con la normale disposizione di scacchi.

Pronto

Avvia una partita di allenamento con la configurazione attuale della scacchiera. Devi scegliere un livello di difficoltà, un avversario, il colore e il timer, come faresti per una normale partita di allenamento.

Esci

Torna al menu Scacchi classici.

CARICAMENTO E SALVATAGGIO

Chessmaster ti permette di salvare le partite di allenamento o classificate di Scacchi classici per riprenderle in seguito.

Caricare un salvataggio

Per caricare un salvataggio, usa i tasti direzionali per selezionare una partita dall'elenco e premi il tasto **X**: riprenderai la partita da dove l'avevi interrotta.

Salvataggio

Per salvare la partita in corso, premi il tasto start per accedere al menu di gioco, quindi usa i tasti direzionali per selezionare uno degli otto slot e premi il tasto **X**. Se uno slot è già occupato, puoi sovrascrivere il salvataggio.

ANALISI DELLE PARTITE

Durante una partita di allenamento (e al termine di una partita classificata) puoi analizzare in qualsiasi momento lo storico delle mosse. In questo modo potrai scorrere le mosse una alla volta e persino riprendere a giocare da un momento particolare della partita.



Mentre analizzi una partita, hai a disposizione diverse opzioni.

Precedente/Seguente

Usa il tasto **←** per tornare indietro di una mossa e il tasto **→** per passare a quella successiva.

Avvia/Fine

Premi il tasto **L** per tornare all'inizio della partita, o il tasto **R** per saltare direttamente alla fine.

Gioca

Inizia a giocare dal momento selezionato. Questa opzione non è disponibile nelle partite classificate.

Esci

Abbandona la modalità Analisi e torna al menu del gioco.

MINIGIOCHI

I minigiochi di Chessmaster sono una serie di sfide divertenti, che fanno parte del programma di allenamento di Chessmaster. Ogni livello completato aumenta il punteggio della capacità analitica, della concentrazione e della memoria.



Il menu dei minigiochi si trova nel menu principale e contiene sei minigiochi differenti. Per sbloccare il gioco successivo, devi completare il quarto livello di Inforca la frutta. Lo stesso vale per tutti gli altri minigiochi: per poter sbloccare il successivo, devi sempre completare il livello quattro di quello attuale.

- Inforca la frutta: usa i pezzi degli scacchi per inforcare il tipo di frutto indicato.
- Capolavoro: usa i pezzi degli scacchi per rivelare le case nascoste e completare l'immagine. Attenzione: se occupi una casa già scoperta, ne cancelli il contenuto!
- Spazza i pedoni: usa il cavallo per catturare tutti i pedoni. Attenzione: anche il tuo cavallo può essere catturato!
- Reazione a catena: muovi un pezzo in modo tale che i movimenti di tre pezzi dello stesso tipo siano collegati.
- Pedoni all'assalto: sposta i pedoni dall'altra parte della scacchiera, senza che vengano catturati.
- Campo minato: usa i pezzi degli scacchi per trovare e disinnescare tutte le mine nascoste.

Selezionando l'opzione Record nel menu dei minigiochi, puoi confrontare i punteggi migliori di ogni minigioco di tutti i profili contenuti sul Memory Stick Duo™.

MULTIGIOCATORE

Le opzioni multigiocatore ti permettono di competere con altre persone in possesso di Chessmaster, sfruttando la connessione WLAN.

Il menu multigiocatore

All'interno del menu multigiocatore, sono presenti le seguenti opzioni:

Ospita partita

Se decidi di ospitare una partita, devi impostare il tipo di partita, il tuo colore e le opzioni del timer. Comparirà una schermata per indicarti che la connessione di rete è stata avviata, dopodiché il sistema attenderà che altri giocatori si uniscano alla partita.

Quando uno o più giocatori si uniscono alla tua partita, il loro nome comparirà in un elenco. Seleziona il tuo avversario per iniziare a giocare.

Partecipa

Se selezioni Partecipa, la connessione WLAN viene avviata e il sistema cerca una partita ospitata da un altro giocatore. Se ce ne sono diverse a disposizione, saranno riportate in un elenco: scegline una e attendi l'inizio della partita.

Tipi di partite multigiocatore

Esistono sei tipi di sfide multigiocatore:

- Scacchi classici: gioca una partita normale con le regole convenzionali.
- Escalation scacchistica: simile agli scacchi normali, con la differenza che le mosse a disposizione di ogni giocatore aumentano a ogni turno.
- Scacchi al buio: simile agli scacchi normali, con la differenza che i pezzi del tuo avversario sono invisibili e puoi visualizzarli solo quando si trovano in una casa in cui puoi catturarli.
- Sterminio: simile agli scacchi normali, ma le condizioni per la vittoria sono differenti. Vince il primo giocatore che cattura tutti i pezzi avversari di un tipo particolare.
- Scacchi a perdere: l'obiettivo è essere il primo a perdere tutti i pezzi!
- Los Alamos: simile agli scacchi normali, ma su una scacchiera più piccola senza alfieri e con soli sei pedoni.

SFIDE DI PROBLEMI

Chessmaster include una serie di sfide di problemi per mettere alla prova la tua conoscenza delle regole scacchistiche e l'abilità di cogliere le opportunità offensive e difensive.

Menu dei problemi

Questo menu include tre opzioni:

Problemi di allenamento

Seleziona una delle sette categorie di problemi, analizzala e trova le soluzioni senza fretta. In qualsiasi momento, puoi premere il tasto  per visualizzare la soluzione. Quando vuoi abbandonare una sfida, premi il tasto start e seleziona Esci dal menu.

Sfida a tempo

Gioca contro il tempo e guadagna punti per il programma di allenamento di Chessmaster. Dopo aver selezionato una delle sette categorie, devi completare una serie di dieci problemi per ottenere un punteggio basato sul tempo. Ogni mossa sbagliata si trasforma in 10 secondi di penalità. Se non sai come proseguire, puoi premere il tasto  per generare un nuovo problema al costo di 5 secondi di penalità. Il calcolo finale dei secondi di tutta la serie influisce sul punteggio della tua capacità analitica, della concentrazione e della memoria.

Record

Puoi visualizzare i tempi migliori di ogni categoria di problemi per tutti i profili giocatore memorizzati sul Memory Stick Duo™.

Tipi di problemi

Esistono sette diverse sfide di problemi:

- Cattura il pezzo: cattura l'unico pezzo avversario possibile senza che anche il tuo pezzo venga catturato!
- Trova lo scacco: muovi uno dei tuoi pezzi per attaccare il re avversario.
- Sfuggi all'attacco: trova l'unica casa sicura, che impedisca al tuo pezzo di essere catturato dall'avversario!
- Trova la forchetta: scopri la mossa che crea una forchetta con due pezzi avversari.
- Inchioda il pezzo: usa uno dei tuoi pezzi per creare l'inchiodatura più potente.
- Evita il matto: esegui l'unica mossa possibile che ti permetta di subire uno scacco matto al turno successivo.
- Matto in una mossa: muovi uno dei tuoi pezzi per fare scacco matto e vincere la partita.



PROFILI GIOCATORE

I profili giocatore sono dei resoconti personali dei singoli giocatori, utilizzati per memorizzare i punteggi dei programmi di allenamento, i punteggi e i progressi nei minigiochi, i tempi migliori nelle partite, i punteggi Elo e le partite salvate.

Usa i tasti direzionali per visualizzare i risultati nelle partite classificate, nei minigiochi e nelle sfide di problemi.

OPZIONI

Puoi accedere alle opzioni di gioco durante una partita, i minigiochi, le sfide di problemi o dalla schermata Profilo giocatore.

Puoi modificare quattro opzioni:

Musica

Attiva o disattiva la musica. Non riguarda gli altri effetti sonori.

Mostra ultima mossa

Questa opzione funziona solo quando si gioca una partita e non nei minigiochi né nelle sfide di problemi. Se l'opzione è attivata, l'ultima mossa giocata è evidenziata sulla scacchiera.

Mostra mosse legali

Se l'opzione è attivata, tutte le mosse possibili per il pezzo selezionato sono evidenziate sulla scacchiera.

Autosalvataggio

Se l'opzione è attivata, i tuoi progressi vengono salvati automaticamente nel profilo selezionato sul Memory Stick Duo™. Se hai caricato un profilo dal Memory Stick Duo™, è consigliabile mantenere questa opzione attiva.



SUPPORTO TECNICO

Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE. Visitate la sezione "Trova Risposte" del sito di Supporto Tecnico <http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è **attivo 24 ore al giorno!**

Il collegamento "Invio Domande" per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci una veloce risoluzione.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il problema e il gioco a cui vi riferite. Vi consigliamo di consultare la "GUIDA" del sito e di allegare, nel caso si trattasse di un gioco pc, il file dxdiag.txt (maggiori informazioni alla domanda "Come trovare il file dxdiag").

Se non avete una casella di posta elettronica, il **NUOVO SERVIZIO TELEFONICO** è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono 02 48 86 71 60, dal Lunedì al Venerdì, escluse feste nazionali. Non vi sono costi aggiuntivi rispetto alla normale tariffa telefonica del vostro operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Supporto Tecnico Ubisoft.

HINTS & TIPS

Siamo spiacenti, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su <http://ubisoft-it.custhelp.com> alla domanda "Soluzioni e trucchi per i giochi" per informazioni su siti correlati.

DEUTSCH

EINLEITUNG

Willkommen zu Chessmaster: The Art of Learning!

Ich bin Josh Waitzkin und werde dich in die ebenso eindrucksvolle wie lehrreiche und amüsante Welt des Schachs einführen!

Ich begeistere mich für Schach, seit ich sechs Jahre alt bin und habe einen großen Teil meines Lebens dieser Kunst gewidmet. Und jetzt bist du dran!

In Chessmaster: The Art of Learning kannst du Schachpartien gegen verschiedene Gegner bestreiten, Minispiele spielen, Rätsel lösen, gegen Freunde antreten und an meinem einzigartigen Chessmaster-Trainingsprogramm teilnehmen.

Das Trainingsprogramm analysiert deine Leistungen bei gewerteten Spielen, Minispielen und Schachrätseln. Es misst ebenso deinen analytischen Verstand, deine Konzentrationsfähigkeit und dein Gedächtnis. Bei jedem Spiel wird deine Leistung aufgezeichnet und angezeigt. Außerdem erhältst du Empfehlungen, auf welche Bereiche du dich konzentrieren solltest, um dich weiter zu verbessern.

Egal ob du nur aus Spaß spielst, ernsthafte Schachherausforderungen suchst oder deine Spieltechnik verbessern willst, hier findest du, was du suchst.

MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

Stellen Sie sicher, dass ausreichend Speicherplatz auf dem Memory Stick Duo™ verfügbar ist, bevor Sie das Spiel beginnen.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

STEUERUNG



- | | |
|--------------------------|--|
| 1. L -Taste: | Spielerückblick-Modus - zur Ausgangsposition
Übungsspiele – Zug zurücknehmen |
| 2. R -Taste: | Spielerückblick-Modus - zur letzten Position begeben
Übungsspiele – Zug erzwingen |
| 3. analog stick : | Menüs – Menüpunkte markieren
Schachspiele, Minispiele und Rätsel –
den Cursor über den Bildschirm bewegen |
| 4. ○ -Taste: | Profil-, Spielendebildschirm - Profile speichern
Übungsspiele - Schnelltip |
| 5. △ -Taste: | Hilfeinformationen anzeigen |
| 6. □ -Taste: | Zurück zum vorigen Bildschirm/Menü,
Vorgang abbrechen |
| 7. × -Taste: | Menüs – Markierten Menüpunkt auswählen
Schach, Minispiele – Figur unter dem Cursor oder Zielfeld aus-
wählen |
| 8. START -Taste: | Im Spiel oder beim Aufstellen einer Partie – Menü anzeigen
Richtungstasten |

ÜBER DAS CHESSMASTER-TRAININGSPROGRAMM

Das Chessmaster-Trainingsprogramm wurde entworfen, um dir zu helfen, deine geistigen Fähigkeiten zu messen und zu verbessern, indem du einige schachbasierte Spiele spielst. Das Trainingsprogramm belohnt dich mit Punkten für deine Errungenschaften in Minispielen, Rätseln und Elo-bewerteten Spielen und verteilt diese nach drei Schlüsselfertigkeiten: Analytisches Denken, Konzentration und Gedächtnis.

Der Durchschnitt dieser drei Werte ist deine Gesamtbewertung in Chessmaster. Du kannst in jeder Kategorie weitere Punkte sammeln, wenn du im Spiel voranschreitest. Hierbei wird dein Ergebnis verbessert, um dein gutes Abschneiden zu verdeutlichen. Das Chessmaster-Trainingsprogramm wurde zu Unterhaltungszwecken mitgeliefert und sollte nicht als verbindliches Bewertungs- und Diagnosesystem verstanden werden.



Analytisches Denken

Das analytische Denken ist die Fähigkeit, eine Lösung für ein Problem zu entwickeln, indem man einige Züge vorausdenkt.

Konzentration

Konzentration ist die Fähigkeit, sich einem Problem zu widmen, ohne sich ablenken zu lassen, und eine Lösung unter bestimmten Einschränkungen zu finden, wie zum Beispiel mit einem Zeitlimit.

Gedächtnis

Unter Gedächtnis verstehen wir die Fähigkeit, sich Muster oder Aufstellungen zu merken und wiederzuerkennen, um Rätsel zu lösen.

DER SPRACHAUSWAHLBILDSCHIRM

Benutze die Richtungstasten, um deine Sprache hervorzuheben, und drücke die X-Taste, um sie auszuwählen.

PROFILE ANLEGEN UND AUSWÄHLEN

Benutze die Richtungstasten, um eine der drei Optionen hervorzuheben, und drücke die **X**-Taste, um sie auszuwählen. Wenn du das erste Mal spielst, musst du ein Spielerprofil anlegen. Die Spielerprofile werden benutzt, um deinen Fortschritt in Chessmaster festzuhalten.



1. Ein neues Spielerprofil anlegen

Wenn du „Profil anlegen“ gewählt hast, musst du zunächst einen Namen für dieses Profil über die virtuelle Tastatur eingeben. Du erhältst einen Standardnamen („Spieler“), den du aber durch Drücken der **X**-Taste Buchstabe für Buchstabe löschen kannst. Gib deinen Namen über die virtuelle Tastatur ein, benutze die Richtungstasten, um eine Buchstabengruppe auszuwählen, und drücke die **X**-Taste, um durch die Buchstabenoptionen zu schalten.

Drücke die Start-Taste, wenn du mit der Eingabe deines Namens fertig bist. Danach gelangst du auf die Avatar-Auswahlseite. Benutze die Richtungstasten, um das Bild hervorzuheben, mit dem du im Spiel dargestellt werden möchtest. Wenn du die Markierung über den Rand des Bildschirms bewegst, erscheinen weitere Bilder zur Auswahl. Du hast die Wahl unter 40 verschiedenen Bildern. Wenn du mit deiner Wahl zufrieden bist, drücke die **X**-Taste, um das Bild zu übernehmen.

Wenn du deinen Namen und deinen Avatar ausgewählt hast, solltest du dein Profil auf einem Memory Stick™ speichern. Wähle einen Speicherplatz, um dein Profil zu speichern. Du kannst einen leeren Speicherplatz benutzen oder ein existierendes Profil überschreiben. Bei Chessmaster kannst du bis zu 8 Profile auf einem Memory Stick™ speichern.

Chessmaster benötigt 128 KB freien Speicher, um Daten zu speichern. Wenn nicht genügend freier Speicher auf dem Memory Stick™ vorhanden ist, musst du Speicherplatz freigeben, sofern du das Spiel speichern möchtest.

Wenn du keinen Memory Stick™ eingelegt hast, erscheint eine Fehlermeldung auf dem Bildschirm. Du kannst die **O**-Taste drücken, um das Spiel fortzusetzen, ohne ein Profil auf dem Memory Stick™ zu speichern.

Chessmaster benutzt die automatische Datenspeicherung, um den Fortschritt auf dem Memory Stick Duo™ zu speichern. Entferne nicht den Memory Stick Duo™ und schalte die PSP™ nicht ab, wenn die Speicher-Kontroll-Leuchte blinkt.

2. Ein Spielerprofil laden

Wenn du bereits ein Spielerprofil auf dem Memroy Stick™ gespeichert hast, kannst du dieses nutzen, um dein Spiel fortzusetzen. Hebe ein Profil mit den Richtungstasten hervor und drücke die X-Taste, um es zu laden. Sobald das Profil geladen ist, gelangst du mit der O-Taste wieder ins Hauptmenü zurück.

3. Ein Profil löschen

Diese Option ermöglicht es dir, ein Chessmaster-Profil oder andere Spielstände auf dem Memory Stick™ zu löschen. Du wirst diese Option benötigen, wenn du Platz auf dem Memory Stick™ schaffen musst.

HAUPTMENÜ

Benutze die Richtungstasten, um eine Menüoption hervorzuheben und drücke die X-Taste, um sie auszuwählen. Drücke die O-Taste, um das Spiel zu verlassen.



1. Schnellspiel

Hier gelangst du direkt in eine Übungspartie gegen eine Chessmaster-Persönlichkeit mit einer Elo-Zahl, die deiner entspricht. In einem Schnellspiel spielst du immer die weißen Figuren und es gibt kein Zeitlimit.

2. Klassisches Schach

Spiele gewertete Schach- und Übungspartien, erlerne das Schachspiel, nimm eigene Aufstellungen vor und spiele sie.

3. Minispiele

Spiele eines von sechs verschiedenen, schachbasierten Minispielen, die dein Wissen über die Figuren und deine geistigen Stärken auf die Probe stellen.

4. Mehrspieler

Fordere deine Freunde im klassischen Schach oder in einer der fünf Schachvarianten heraus.

5. Schachrätsel

Übe dich im Rahmen des Chessmaster-Trainingsprogramms im Lösen schachbasierter Rätsel oder tritt gegen die Uhr an.

6. Profile

Hier kannst du deinen Namen oder dein Bild ändern sowie deine Errungenschaften betrachten.

DAS KLASSISCHE-SCHACH-MENÜ

1. Schach lernen

Lass dir von Josh Waitzkin das Schachbrett, die Figuren und einige der fortgeschrittenen Taktiken des Schachspiels erklären.



2. Übungsspiele

Spiele nur zum Spaß ein Übungsspiel gegen eine Chessmaster-Persönlichkeit.

3. Gewertete Spiele

Spiele ein bedeutenderes Spiel gegen eine Chessmaster-Persönlichkeit. Du kannst deine Elo-Zahl, je nach Ergebnis, verbessern oder verschlechtern.

4. Aufstellen einer Partie

Stelle eine Partie auf und spiele sie in einem Übungsspiel durch.

5. Spiel laden

Hier kannst du ein zuvor gespeichertes Spiel laden und fortsetzen.

SCHACH LERNEN

Das Schachlernprogramm ist eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, die von Schachmeister Josh Waitzkin geführt wird. Diese Anleitung deckt ein großes Themengebiet für Spieler verschiedener Erfahrungsstufen ab:



1. Einleitung

Lies die Einleitung von Josh.

2. Das Schachbrett

Lerne die Grundlagen des Schachbretts kennen.

3. Die Figuren

Lerne die verschiedenen Figuren kennen, wie sie sich bewegen und wie sie schlagen.

4. Das Spiel beginnen

Lerne die grundlegenden Schachregeln kennen und wie man gewinnt!

5. Fortgeschrittene Taktiken

Hier lernst du Rochaden, Fesselungen, Gabelangriffe und andere Taktiken, die zwischen Sieg und Niederlage entscheiden können.

SCHACH SPIELEN

1. Ein Schachbrett aufstellen

Folgende Optionen stehen in den Übungsspielen zur Verfügung:

Gegner

Wähle zwischen schwachen, mittleren und starken Spielern.

Die stärkeren Gegner haben eine höhere Elo-Zahl (siehe auch gewertete Spiele für eine Erklärung der Elo-Zahl).

Farbe

Spiele die weißen oder schwarzen Figuren oder wähle „Zufall“. Hier wird die Farbe dann zufällig bei Spielbeginn festgelegt.

Zeitlimit

Du kannst drei Optionen wählen – kein Zeitlimit, Minuten/Spiel und Sekunden/Zug. Wenn du ein Zeitlimit benutzen möchtest, musst du die Zeit mithilfe der Richtungstasten festlegen. Die Option „Minuten pro Spiel“ gewährt jedem Spieler eine gewissen Menge an Zeit, um seine Spielzüge zu absolvieren, wie bei einer Standard-Schachuhr. Wenn deine Zeit abläuft, bevor das Spiel entschieden ist, verlierst du. Die Option „Sekunden pro Zug“ gibt dir für jeden Zug eine begrenzte Zeit. Wenn du in dieser Zeit keinen Zug durchführst, verlierst du das Spiel.



2. Eine Partie spielen

Die Namen und Bilder der Spieler werden seitlich am Schachbrett dargestellt. Der weiße Spieler befindet sich auf der linken Seite, der schwarze auf der rechten. Achte sorgfältig auf die Zeitanzeige unter dem Avatar. Wenn du ein Spiel ohne Zeitlimit spielst, zählt die Uhr nur die Zeit, die du für deine Züge verwendest. Unter der Zeitanzeige ist der Spielverlauf in Schachnotation zu sehen. Benutze die Richtungstasten oder das Analog-Pad, um den blinkenden Cursor über das Brett zu bewegen. Wenn sich der Cursor über einer Figur befindet, kannst du die Figur mit der **X**-Taste auswählen, um damit zu ziehen. Nun kannst du den Cursor auf das Feld bewegen, wo du die Figur absetzen möchtest, und die **X**-Taste erneut drücken. Wenn du einen ungültigen Zug machst, ertönt ein Warningsignal. Besuche den Abschnitt „Schach lernen“, um die Regeln des Schachspiels und zusätzlich einige Spieltaktiken zu erlernen.

3. Spielmenü

Drücke die Start-Taste, um das Optionsmenü während einer Partie anzuzeigen. Folgende Optionen stehen dir zur Verfügung:

Spiel speichern

Hier kannst du den Stand des Spiels abspeichern. Nach dem Speichern kannst du das Spiel fortsetzen.

Spiel laden

Lade ein gespeichertes Spiel und setze die Partie fort. Dein bestehendes Spiel geht verloren.

Spielrückblick

Du kannst die Züge des Spiels noch einmal betrachten, indem du vorwärts und rückwärts durch die Spielaufzeichnung blätterst.

Optionen

Spieloptionen ändern – Musik, letzten Zug anzeigen, gültige Züge anzeigen, automatische Speicherung.

Figuren ändern

Hier kannst du aus 8 verschiedenen Schachsets auswählen. Hierbei wird nur das Aussehen der Figuren geändert, was keine Auswirkungen auf das laufende Spiel hat.

Remis anbieten

Du kannst deinem Gegner ein Remis anbieten.

Aufgeben

Du gibst das Spiel auf und lässt dem Gegner den Sieg. In einem gewerteten Spiel hat dies Auswirkungen auf deine Elo-Zahl.

Beenden

Hier kannst du die Partie verlassen und in das Klassisches-Schach-Menü wechseln.

ÜBUNGSSPIELE

Übungsspiele sind für Spieler gedacht, die nur zum Spaß spielen möchten. Sie haben keinen Einfluss auf die Elo-Zahl und bieten viele Spielhilfeoptionen.

Die Spielhilfeoptionen in den Übungsspielen sollen den richtigen Weg weisen, wenn du Hilfe benötigst:

Zug erzwingen

Drücke die **R**-Taste, wenn dein Gegner sofort einen Zug machen soll.

Tipp

Drücke die **Q**-Taste, um dir einen Zugvorschlag anzeigen zu lassen, den das Spiel für deine Position für angemessen hält. Hierbei handelt es sich nicht unbedingt um den best-möglichen Zug. Eventuell musst du ein paar Sekunden auf den Hinweis warten.

Zug zurücknehmen

Drücke die **L**-Taste, um einen Zug oder eine Reihe von Zügen zurückzunehmen. Danach kannst du das Spiel fortsetzen.

GEWERTETE SPIELE

Ein gewertetes Spiel wird genauso eingerichtet, wie ein Übungsspiel. In einem gewerteten Spiel gibt es allerdings keine Spielhilfeoptionen (Tipp, Zug zurücknehmen) und der Abschluss des Spiels wirkt sich auf die Elo-Zahl aus.

Gewertete Spiele spielt man, wenn man seine Elo-Zahl verbessern möchte. Deine Elo-Zahl ist ein Maßstab für deine Fähigkeit, Schach zu spielen und spiegelt das zu erwartende Ergebnis eines Spiels wider. Von Spielern mit hoher Elo-Zahl wird erwartet, dass sie Spieler mit niedrigerer Elo-Zahl schlagen.

Alle Spieler verfügen über eine Elo-Zahl, die sich durch das Bestreiten gewerteter Schachpartien verändert. Jedes neu geschaffene Profil wird mit einer Elo-Zahl von 600 bewertet.

Deine Elo-Zahl steigt, wenn du Spiele gewinnst und sinkt, wenn du Spiele verlierst. Der Zugewinn oder-verlust hängt von deiner gegenwärtigen Elo-Zahl ab und natürlich von der deines Gegners.

Wenn du einen Spieler besiegst, der 600 oder mehr Punkte stärker ist als du, erzielst du die höchstmögliche Steigerung deiner Elo-Zahl. Wenn du gegen einen Spieler verlierst, der 600 Punkte weniger besitzt als du, verlierst du die höchstmögliche Punktzahl.

AUFSTELLEN EINER PARTIE

Das Aufstellen einer Partie ermöglicht es dir, die Figuren beliebig zu platzieren und eine Übungspartie gegen die Chessmaster-Persönlichkeiten zu spielen.



1. Die Bewegung der Figuren

Bewege den Cursor über eine Figur und drücke die X-Taste, um sie auszuwählen. Nun kannst du den Cursor auf ein leeres Feld bewegen, wo du die Figur absetzen möchtest, und die X-Taste erneut drücken.

2. Entfernen von Figuren

Bewege den Cursor über eine Figur und drücke die X-Taste, um sie auszuwählen. Drücke nun die O-Taste, um die Figur vom Brett zu entfernen. Den König kannst du nicht vom Spielfeld entfernen.

3. Figuren hinzufügen

Bewege den Cursor auf ein leeres Feld und drücke die X-Taste. Bewege den Cursor dann auf eine Figur auf der rechten Seite des Schachbretts. Drücke die X-Taste, um die Figur auf dem Feld zu platzieren.

Es kann nur eine begrenzte Zahl von Figuren aufgestellt werden und für jede Art von Figur gibt es ein Limit. Es muss immer ein König aufgestellt sein.

4. Optionen für die Brettaufstellung

Wenn du die Start-Taste drückst, erscheint ein Menü mit den folgenden Optionen:

Brett löschen

Hiermit entfernst du alle Figuren vom Schachbrett mit Ausnahme der Könige.

Brett zurücksetzen

Hier wird das Schachbrett in der Grundaufstellung wiederhergestellt.

Bereit

Beginnt ein Übungsspiel mit dem gegenwärtig aufgestellten Schachbrett. Nun musst du noch die Schwierigkeit, den Gegner, die Farbe und das Zeitlimit einstellen, so wie in einem normalen Übungsspiel.

Beenden

Hier kannst du die Partie verlassen und in das Klassische-Schach-Menü wechseln.

SPIELE LADEN UND SPEICHERN

Bei Chessmaster kannst du klassische, gewertete Schach- oder Übungspartien speichern, um sie später wieder aufzunehmen.

Ein gespeichertes Spiel laden

Wähle mit den Richtungstasten ein Spiel aus der Liste und drücke die **X**-Taste, um es zu laden. Das Spiel wird an der Stelle fortgesetzt, wo du es verlassen hattest.

Spiele speichern

Öffne das Spielmenü mithilfe der Start-Taste, um eine Partie zu speichern. Wähle mit den Richtungstasten einen Speicherplatz aus und drücke die **X**-Taste, um die Partie abzuspeichern. Du kannst auch einen Spielstand überschreiben, wenn der Speicherplatz bereits belegt ist.

DER SPIELRÜCKBLICK

Während eines Übungsspiels sowie am Ende eines gewerteten Spiels kannst du dir den Spielverlauf noch einmal ansehen. Hier kannst du durch deine einzelnen Züge schalten und sogar das Spiel ab einer bestimmten Position wieder aufnehmen.

Im Spielrückblick stehen dir folgende Optionen zur Verfügung.



Zurück/Vor

Benutze die **←**-Taste, um einen Zug zurückzugehen und die **→**-Taste, um einen Zug nach vorn zu schalten.

Beginn / Ende

Drücke die **L**-Taste, um zum Anfang der Partie zu springen und drücke die **R**-Taste, um zum letzten Zug der Partie zu gelangen.

Spielen

Setze das Spiel in der vorliegenden Aufstellung fort. Diese Option ist in einem gewerteten Spiel nicht verfügbar.

Beenden

Hier kannst du den Rückblick-Modus verlassen und in das Spielmenü wechseln.

MINISPIELE

Die Chessmaster-Minispiele sind eine Reihe von Spielen, die zum Spaß und als Teil des Chessmaster-Trainingsprogramms geliefert werden. Jeder abgeschlossene Level in den Minispielen erhöht die Punktzahl der Trainingskategorien analytisches Denken, Konzentration und Gedächtnis.



Das Minispielmenü erreichst du über das Hauptmenü, es enthält sechs Minispiele. Du musst erst Level 4 von „Früchte aufgabeln“ abschließen, bevor du das nächste Spiel freischalten kannst und dort wieder den vierten Level abschließen, um das nächste Spiel freizuschalten, und so weiter.

1. Früchte aufgabeln: Gable mit deinen Schachfiguren so viele gleiche Früchte auf, wie möglich.
2. Meisterstück: Vervollständige das Bild, indem du mit den Schachfiguren die versteckten Felder freilegst. Wenn du dich über ein freigelegtes Feld bewegend, wird es wieder verdeckt!
3. Die Front durchbrechen: Schlage mit dem Springer alle Bauern. Vorsicht! Dein Springer kann auch geschlagen werden!
4. Kettenreaktion: Bewege eine Figur so, dass drei gleiche Figuren durch Ihre Bewegungslinien verbunden sind.
5. Bauernangriff: Bringe deine Bauern auf die andere Seite, ohne sie schlagen zu lassen.
6. Minenfeld-Schach: Benutze deine Schachfiguren, um die versteckten Minen zu finden und zu entschärfen.

Wenn du im Minispielmenü „Punktwertungen“ wählst, kannst du deine Bestleistungen in den Minispielen mit denen der anderen Spielerprofile auf dem Memory Stick™ vergleichen.

MEHRSPIELER

In den Mehrspieleroptionen kannst du gegen andere Spieler antreten, die auch über ein Chessmaster-Spiel verfügen.

1. Das Mehrspielermenü

Das Mehrspielermenü bietet diese Optionen:

1.1 Spiel leiten

Wenn du ein Spiel leiten möchtest, musst du den Spieltyp, die Farbe und das Zeitlimit festlegen. Sodann erscheint ein Bildschirm, der anzeigt, dass die Netzwerkkommunikation gestartet wurde, und das System wartet auf weitere Mitspieler.

Wenn ein oder mehrere Spieler deinem Spiel beitreten möchten, siehst du eine Liste der Spieler. Wähle einen Gegner und das Spiel beginnt.

1.2 Spiel beitreten

Wenn du „Spiel beitreten“ wählst, beginnt die drahtlose Kommunikation und das System sucht nach einem Spieler, der ein Spiel leitet. Wenn ein oder mehrere Spiele verfügbar sind, wird eine Liste angezeigt. Wähle ein Spiel zum Beitritt aus und warte, bis es beginnt.

2. Mehrspieler-Spieltypen

Es sind sechs Mehrspieler-Herausforderungen verfügbar:

1. Klassisches Schach: Spiele eine Standard-Schachpartie nach den normalen Schachregeln.
2. Progressionsschach: Progressionsschach wird wie normales Schach gespielt, allerdings erhalten die Spieler nach jedem Zug einen weiteren zusätzlichen Zug.
3. Dark-Chess: Dark-Chess wird nach den normalen Schachregeln gespielt, allerdings sind die Figuren des Gegenspielers unsichtbar! Die gegnerischen Figuren werden nur sichtbar, wenn sie ein Feld belegen, auf das deine Figur ziehen kann oder das sie bedroht.
4. Arterhaltungsschach: Arterhaltungsschach folgt den normalen Schachregeln, allerdings hat es andere Siegbedingungen: Es gewinnt der Spieler, der alle Figuren eines Typs schlägt.
5. Räuberschach: Das Ziel beim Räuberschach ist es, als Erster alle Figuren zu verlieren!
6. Los Alamos-Schach: Los Alamos-Schach wird auf einem kleineren Schachbrett ohne Läufer und mit nur 6 Bauern gespielt.

SCHACHRÄTSEL

Chessmaster bietet eine Reihe verschiedener, vorgegebener Schachprobleme. Sie stellen deine Regelkenntnisse auf die Probe und testen deine Fähigkeit, Verteidigungs- und Angriffs-möglichkeiten zu erkennen.

1. Rätselmnü

Im Rätselmnü finden sich drei Optionen:

1.1 Übungsrätsel

Wähle eine der sieben Rätselkategorien und analysiere in aller Ruhe die gestellten Probleme. Du kannst jederzeit die -Taste drücken, um die Lösung eines Rätsels aufzurufen. Wenn du den Modus verlassen möchtest, drücke die Start-Taste und wähle „Verlassen“ aus dem Menü.



1.2 Zeit-Herausforderung

Spiele gegen die Uhr, um Punkte für das Chessmaster-Trainingsprogramm zu verdienen. Sobald du eine der sieben Rätselkategorien gewählt hast, musst du eine Reihe von zehn Rätseln bewältigen, um eine Wertung zu erhalten. Jede falsche Antwort resultiert in einer 10-Sekunden-Strafe. Wenn du nicht weiterkommst, kannst du die -Taste drücken, um ein neues Rätsel zu erzeugen, allerdings erhältst du hierfür 5 Strafsekunden. Die Anzahl der errungenen Punkte für analytisches Denken, Konzentration und Gedächtnis werden nach Abschluss der Rätselreihe anhand der Zeit ermittelt.

1.3 Bestzeiten

In jeder Rätselkategorie kannst du die Bestzeiten jedes Spielerprofils auf dem Memory Stick™ sehen.

2. Rätseltypen

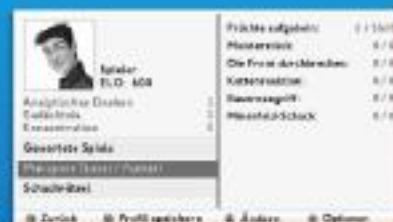
Es gibt sieben verschiedene Arten von Schachrätseln:

1. Figur schlagen: Schlage nur die gegnerischen Figuren, die du erreichen kannst, ohne selbst geschlagen zu werden!
2. Schach suchen: Bewege eine deiner Figuren, um den gegnerischen König ins Schach zu setzen.
3. In Sicherheit ziehen: Suche das einzige sichere Feld, auf dem deine Figur nicht vom Gegner geschlagen werden kann!
4. Gabelangriff suchen: Finde den Zug, der einen Gabelangriff auf zwei Figuren deines Gegners ermöglicht.

5. Figur fesseln: Nutze eine deiner Figuren, um die mächtigste Fesselung zu erwirken.
6. Matt ausweichen: Finde den einzigen möglichen Zug, der verhindert, dass der Gegner dich im nächsten Zug schachmatt setzt.
7. Matt in einem Zug: Bewege eine Figur, um den gegnerischen König im nächsten Zug schachmatt zu setzen und das Spiel zu gewinnen.

SPIELERPROFILE

Die Spielerprofile sind individuelle Spielerkonten, die dazu genutzt werden, die Trainingsprogramm-Ergebnisse, die Minispielpunkte und -fortschritte, die Bestzeiten der Rätsel, die Elo-Zahl und die Schachpartien zu speichern. Benutze die Richtungstasten, um die Errungenschaften für die gewerteten Spiele, Minispiele und Schachrätsel zu betrachten.



OPTIONEN

Du kannst aus den Schachspielen, Minispielen, Rätseln und vom Spielerprofil-Bildschirm aus auf die Spieloptionen zugreifen.

Hier kannst du vier Einstellungen tätigen:

Musik

Hier kannst du die Musik ein- und ausschalten. Auf andere Soundeffekte hat dies keinen Einfluss.

Letzten Zug anzeigen

Diese Option ist nur während einer Schachpartie verfügbar. Während der Minispiele oder Schachrätsel ist sie inaktiv. Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird der letzte gespielte Spielzug auf dem Schachbrett angezeigt.

Gültige Züge anzeigen

Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden alle Zugmöglichkeiten für die ausgewählte Figur auf dem Schachbrett angezeigt.

Automatische Speicherung

Wenn die automatische Speicherung eingeschaltet ist, wird dein Fortschritt automatisch in das ausgewählte Profil auf dem Memory Stick™ gespeichert. Wenn du ein Profil vom Memory Stick™ geladen hast, empfiehlt es sich, diese Option eingeschaltet zu lassen.

Ubisoft-Kundendienst

Kostenloser Kundenservice

Service rund um die Uhr. Wir haben für dich 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuche uns im Internet unter: <http://support.ubisoft.de/>

Solltest du Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir dir hier einfach und kostenlos Antworten bzw. Lösungen auf die meistgestellten Fragen.

Persönliche Unterstützung

Solltest du wider Erwarten keine Lösung in unserem Solution Center (unserer Wissensdatenbank) für dein Problem gefunden haben, kannst du gerne eine kostenlose Anfrage an unser Supportteam stellen. Nutze dazu bitte die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche im Solution-Center unter: <http://support.ubisoft.de/>

Kostenpflichtiger Kundenservice

Unsere Kundendienst-Mitarbeiter stehen dir von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr unter der kostenpflichtigen Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom) hilfreich zur Seite. (Die Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist!)

Für die schnellstmögliche Bearbeitung deiner Anfrage ist deine Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von dir folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts,
- Sofern vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich solltest du bei deinem Anruf möglichst Zugang zu deiner Konsole haben, um etwaige Lösungsvorschläge sofort überprüfen zu können.

Bitte habe Verständnis dafür, dass wir nicht immer in der Lage sind, am Telefon (per Ferndiagnose) alle potentiellen Fehlerquellen ausfindig zu machen. Bei Hardwaredefekten musst du dich an den Hersteller der Konsole oder der Peripherie-Geräte (Festplatten, Speicherkarten etc.) wenden.

Grundsätzlich empfehlen wir dir - auch zukünftig - kostenlos via Internet über das Ubisoft-Solution-Center mit uns in Verbindung zu treten. In den meisten Fällen werden wir nur so in der Lage sein, dein Problem bei uns zu überprüfen und dementsprechend nachzuvollziehen.

Tipps und Tricks - Du kommst an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Du suchst nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht dir täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicke nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein.

Nimm immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Hinweise zum Austausch von Spielen

- Handbücher können wir leider nicht umtauschen/versetzen!
- Wir können dir den Austausch des Spiels/Datenträgers nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Produkts anbieten. Für ältere Spiele können wir leider keine Umtauschgarantie geben.

ESPAÑOL

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido a Chessmaster: The Art of Learning!

¡Soy Josh Waitzkin y seré tu guía en el intenso, educativo y divertido mundo del ajedrez! Me enamoré del ajedrez cuando tenía seis años y he pasado gran parte de mi vida inmerso en esta bella forma de arte... ¡ahora te toca a ti!

En Chessmaster: The Art of Learning podrás jugar al ajedrez contra distintos oponentes, jugar a minijuegos y rompecabezas, competir contra tus amigos e incluso ¡participar en mi programa de entrenamiento Chessmaster exclusivo!

El programa de entrenamiento analiza tu resultado cada vez que juegas una partida puntuada, un minijuego o un rompecabezas. También mide tu capacidad de análisis, tu capacidad de concentración y tu memoria. Registra y muestra tus resultados cada vez que juegas y ¡te recomienda las áreas en las que debes concentrarte para mejorar aún más! Y ya sea porque quieres jugar por pura diversión, porque buscas un desafío ajedrecístico más serio o porque quieres mejorar tus habilidades para jugar al ajedrez o para tu vida cotidiana, ¡aquí lo tienes todo!

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde el mismo Memory Stick Duo™ o desde cualquier otro Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

Asegúrate de que hay espacio libre suficiente en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

Elige tu idioma preferido desde el menú principal del sistema.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

CONTROLES



- | | |
|-------------------------|---|
| 1. botón L : | Modo de revisión de partida: ir a posición inicial
Partidas de práctica de ajedrez: deshacer movimiento |
| 2. botón R : | Modo Revisar partida: ir a la última posición
Partidas de práctica y puntuadas de ajedrez: forzar movimiento |
| 3. Pad analógico: | Menús: navegar por las opciones del menú
Partidas de ajedrez, minijuegos y rompecabezas: mover el cursor del tablero por la pantalla |
| 4. botón Ⓔ : | Pantalla de perfil y pantallas de fin de partida: guardar perfil
Partidas de práctica de ajedrez: pista rápida |
| 5. botón △ : | Mostrar información de ayuda |
| 6. botón ○ : | Volver a la pantalla o menú anterior
Cancelar acción |
| 7. botón × : | Menús: selecciona la opción de menú resaltada
Ajedrez y minijuegos: seleccionar la pieza que esté bajo el cursor o la casilla de destino |
| 8. botón START : | En las partidas o al establecer posición:
mostrar menú
Botones de dirección |

ACERCA DEL PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO CHESSMASTER®

El programa de entrenamiento Chessmaster está diseñado para ayudar a los jugadores a medir y mejorar sus habilidades mentales mediante una serie de juegos relacionados con el ajedrez.

El programa de entrenamiento te concede una serie de puntos por tus logros en los minijuegos, los rompecabezas y las partidas puntuadas ELO. Estos puntos se distribuyen entre las tres capacidades clave: capacidad de análisis, capacidad de concentración y memoria.

La puntuación media de estos valores es tu puntuación general de Chessmaster. Se pueden ganar puntos adicionales en cada categoría a medida que prograses en el juego y tu puntuación aumentará para reflejar estos resultados mejorados.

El programa de entrenamiento Chessmaster se suministra con fines recreativos y no debe considerarse un sistema fiable de evaluación o diagnóstico.



Capacidad de análisis

La capacidad de análisis consiste en la habilidad para deducir la solución a un problema, normalmente mediante la anticipación de varios movimientos futuros.

Concentración

La concentración es la habilidad para meditar los problemas evitando distracciones, y encontrar la solución a pesar de restricciones como el límite de tiempo.

Memoria

La memoria es la capacidad de recordar y reconocer determinados patrones e información previa para resolver rompecabezas.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE IDIOMA

Utiliza los botones de dirección para resaltar el idioma que deseas utilizar para el juego y pulsa el botón X para seleccionarlo.

CREAR Y SELECCIONAR PERFILES

Utiliza los botones de dirección para resaltar una de las tres opciones y pulsa el botón J para seleccionarla. Si es la primera vez que juegas, tendrás que crear un perfil de jugador. Los perfiles de jugador se utilizan para almacenar un registro de tus progresos al jugar a Chessmaster.



Crear un nuevo perfil de jugador

Tras seleccionar "crear perfil", tendrás que introducir un nombre utilizando el teclado en pantalla. Tienes un nombre por defecto ("Jugador"), pero puedes borrarlo si pulsas el botón  para borrar cada letra. Introduce tu nombre con el teclado en pantalla. Usa los botones de dirección para seleccionar un grupo de letras y pulsa el botón X para navegar por sus opciones.

Pulsa el botón start (inicio) cuando hayas introducido tu nombre. Ahora aparecerás en la pantalla de selección de icono. Utiliza los botones de dirección para resaltar la imagen que quieres que te represente en el juego. Si mueves el selector fuera de la pantalla, aparecerá otra serie de imágenes entre las que escoger. En total, hay 40 imágenes. Cuando estés satisfecho con tu elección, pulsa el botón X para seleccionarla.

Tras elegir tu nombre e icono, deberías guardar tu perfil en un Memory Stick™. Escoge una posición para guardar tu perfil. Puedes utilizar una posición vacía o sobrescribir un perfil ya existente. Chessmaster te permite guardar hasta 8 perfiles en un Memory Stick™.

Chessmaster necesita 128 KB de espacio libre para guardar datos. Si no tienes espacio en tu Memory Stick, tendrás que crearlo para guardar tu perfil.

Si no has introducido un Memory Stick™, aparecerá una pantalla con un mensaje de error. Puedes pulsar el botón H para seguir jugando sin guardar el perfil en el Memory Stick™.

Chessmaster utiliza una función de autoguardado para guardar tus progresos en un Memory Stick™. No extraigas el Memory Stick™ ni apagues el sistema mientras el indicador de acceso Memory Stick™ parpadee.

Cargar un perfil de jugador.

Si ya has creado un perfil en el Memory Stick™, puedes cargarlo para seguir jugando. Resalta un perfil con los botones de dirección y pulsa el botón J para cargarlo. Cuando se haya cargado, pulsa el botón O para acceder al menú principal.

Borrar un perfil

Esta opción te permite borrar un perfil de Chessmaster o cualquier otro archivo de juego guardado en el Memory Stick™. Quizás debas hacer esto para crear espacio en el Memory Stick™.

MENÚ PRINCIPAL

Utiliza los botones de dirección para resaltar una opción de menú y pulsa el botón X para seleccionarla.

Pulsa el botón O para abandonar el juego.



Partida rápida

¡Entra directamente en una partida de práctica contra un perfil de Chessmaster con una clasificación ELO similar a la tuya! En una partida rápida, siempre juegas con las blancas y no hay cronómetro.

Ajedrez clásico

Juega partidas de ajedrez de práctica y con clasificación ELO, aprende a jugar al ajedrez y crea disposiciones de tablero específicas para jugar en ellas.

Minijuegos

¡Juega a uno de los seis minijuegos diferentes de temática ajedrecística, diseñados para poner a prueba tu conocimiento de las piezas y tu capacidad mental!

Multijugador

Desafía a tus amigos en el ajedrez clásico o en una de las cinco variedades de ajedrez disponibles.

Rompecabezas de ajedrez

Practica resolviendo rompecabezas relacionados con el ajedrez o compite contrarreloj como parte del programa de entrenamiento Chessmaster.

Perfiles

Cambia tu nombre e imagen y consulta tus logros.

EL MENÚ DE AJEDREZ CLÁSICO

Aprender ajedrez

Deja que Josh Waitzkin sea tu guía y te instruya acerca del tablero de ajedrez, las piezas e incluso sobre algunas de las tácticas más avanzadas del ajedrez!

Partidas de práctica

Juega una partida de práctica por diversión contra uno de los perfiles de Chessmaster.

Partidas puntuadas

Juega una partida de ajedrez en serio contra uno de los perfiles de Chessmaster. Tu clasificación ELO puede aumentar o disminuir según el resultado.

Establecer posición

Crea una configuración de tablero y utilízala para jugar una partida de práctica.

Cargar partida

Carga una partida previamente guardada para continuarla.



APRENDER AJEDREZ

Aprender ajedrez es una guía paso a paso creada por el maestro internacional Josh Waitzkin. La guía cubre una serie de materias para jugadores de diversos niveles:



Introducción

Lee la introducción de la guía de Josh.

El tablero de ajedrez

Aprende sobre las características del tablero de ajedrez.

Las piezas

Aprende sobre las distintas piezas que se usan en el ajedrez: cómo se mueven y cómo capturan.

Jugar una partida

¡Aprende las reglas básicas para jugar al ajedrez y ganar!

Tácticas avanzadas

¡Aprende sobre enroques, clavar piezas, dobles ataques y otras tácticas que pueden suponer la diferencia entre la victoria y la derrota!

JUGAR AL AJEDREZ

Preparación de una partida de ajedrez

Las opciones disponibles en las partidas de práctica son:

Oponente

Elige entre una variedad de jugadores de habilidad fácil, media o difícil. Los oponentes más duros tienen una clasificación ELO más alta (consulta la sección de partidas puntuadas para saber lo que es una clasificación ELO).

Color

Juega con las blancas, con las negras o de forma aleatoria, lo que supone que tu color se escogerá de forma aleatoria al iniciarse la partida.

Cronómetro

Puedes escoger entre tres opciones: sin cronómetro, minutos por juego y segundos por movimiento. Si escoges usar un cronómetro tendrás que establecer su valor con los botones de dirección. La opción "minutos por juego" da a cada jugador una cantidad fija de tiempo para realizar todos los movimientos de la partida, como un reloj de ajedrez normal. Si se agota tu tiempo antes de que termine la partida, perderás. La opción "segundos por movimiento", te da una cantidad fija de tiempo para cada movimiento. Si no realizas el movimiento en ese tiempo, pierdes la partida automáticamente.



Jugar una partida de ajedrez

Los nombres e iconos de los jugadores aparecen a cada lado del tablero. El jugador blanco aparece a la izquierda y el negro a la derecha. Presta mucha atención a los cronómetros que hay bajo el icono. Si estás jugando sin cronómetro, el tiempo simplemente contará hacia delante, registrando lo que has tardado en realizar tus turnos. Bajo el cronómetro, aparece el historial de movimientos de la partida, expresado en notación algebraica. Usa los botones de dirección o el pad analógico para mover un cursor parpadeante sobre el tablero. Cuando el cursor esté sobre una de tus piezas, puedes pulsar el botón **X** para seleccionar esa pieza para moverla. Entonces, puedes desplazar el cursor hasta otra casilla y pulsar de nuevo el botón **X** para mover la pieza. Si realizas un movimiento que no sea válido, escucharás una señal de aviso. Consulta la sección "aprender ajedrez" para conocer todas las reglas del ajedrez y algunas tácticas acerca de cómo jugar.

Menú de juego

Pulsa el botón **START** (inicio) para que aparezca un menú de opciones mientras juegas una partida de ajedrez.

Las opciones del menú son:

Guardar partida

Guarda el avance de tu partida actual. Puedes continuar con ella después de guardar.

Cargar partida

Carga y continúa una partida guardada. Abandonarás la partida actual.

Revisar partida

Revisa la partida volviendo hacia atrás y hacia delante con el historial de movimientos.

Opciones

Cambia las opciones del juego: música, mostrar el último movimiento, mostrar movimientos legales y autoguardado.

Cambiar piezas

Puedes elegir entre 8 juegos de piezas de ajedrez diferentes. Esto solo cambia el aspecto de las piezas y no tiene efecto alguno sobre el juego.

Ofrecer tablas

Puedes ofrecer tablas a tu oponente.

Rendirse

Ríndete y otorga la victoria a tu oponente. En una partida puntuada, esto afectará a tu clasificación ELO.

Salir

Abandona la partida y sal al menú de ajedrez clásico.

PARTIDAS DE PRÁCTICA

Las partidas de práctica están pensadas para jugadores que solo quieren jugar por diversión. No afectan a tu clasificación ELO e incluyen una serie de opciones de ayuda en el juego. Las opciones de ayuda en el juego en las partidas de práctica están para ayudarte en cualquier cosa que necesites:

Forzar movimiento

Pulsa el botón  para forzar a tu oponente a que haga un movimiento inmediatamente.

Pista

Pulsa el botón  para mostrar una sugerencia de movimiento que el juego considere apropiada para tu posición actual. Esta sugerencia no tiene que ser necesariamente el mejor movimiento posible. Tendrás que esperar unos segundos para que aparezca la pista.

Deshacer movimiento

Pulsa el botón  para volver atrás en un movimiento o en una serie de movimientos completa. Después, podrás continuar con la partida.

PARTIDAS PUNTUADAS

Las partidas puntuadas se preparan de la misma manera que las partidas de práctica. La diferencia está en que en las partidas puntuadas no hay opciones de ayuda en el juego (pista, y deshacer movimiento) y el resultado afectará a tu clasificación ELO.

Las partidas puntuadas son para jugadores que desean aumentar su clasificación ELO. La clasificación ELO es un indicador de tu nivel como jugador de ajedrez, e indica el resultado lógico de una partida concreta. Se espera que los jugadores con mejores clasificaciones ELO ganen a los jugadores con clasificaciones inferiores.

Todos los jugadores tienen una clasificación ELO, que se establece la primera vez que juegas en 600 por defecto.

Tu clasificación aumenta cuando ganas partidas y baja cuando las pierdes; la diferencia entre la clasificación ELO de tu rival y la tuya depende del número de victorias o derrotas. Si derrotas a un jugador con una clasificación ELO que es superior a la tuya en 600 puntos o más, obtendrás el máximo de puntos de incremento para tu clasificación ELO. Ser derrotado por un jugador con una clasificación ELO que tenga 600 puntos menos que tú te hará perder el máximo de puntos posibles.

ESTABLECER POSICIÓN

Establecer posición te permite crear una disposición de tablero para utilizarla en una partida de práctica contra uno de los perfiles de Chessmaster.



Mover piezas

Mueve el cursor sobre una pieza y pulsa el botón **X** para seleccionarla. Después, mueve el cursor hasta una casilla vacía y vuelve a pulsar el botón **X** para mover la pieza seleccionada a esa casilla.

Eliminar piezas

Mueve el cursor sobre una pieza y pulsa el botón **X** para seleccionarla. Después, pulsa el botón **O** para eliminarla del tablero. No puedes eliminar los reyes del tablero.

Añadir piezas

Mueve el cursor a un espacio vacío y pulsa el botón **X**. Después, mueve el cursor para resaltar una pieza del panel de selección a la derecha del tablero. Pulsa el botón **X** para colocar la pieza en esa casilla. Hay límites en el número de piezas que puedes colocar, además de límites específicos para la cantidad de cada tipo de pieza. Siempre debe haber un rey.

Configurar opciones de tablero

Al pulsar el botón start (inicio) aparecerá un menú con las siguientes opciones:

Limpiar tablero

Elimina a todas las piezas del tablero, a excepción de los reyes.

Restablecer tablero

Prepara el tablero con el despliegue de piezas habitual.

Listo

Inicia una partida de práctica con la disposición de piezas actual. Tienes que elegir un nivel de dificultad, un oponente, un color y un cronómetro, igual que harías en una partida de práctica normal.

Salir

Abandona y vuelve al menú de ajedrez clásico.

CARGAR Y GUARDAR PARTIDAS

Chessmaster te permite guardar partidas de práctica de ajedrez clásico o partidas puntuadas y recuperarlas para continuar jugando en otra ocasión.

Cargar una partida guardada.

Para cargar una partida guardada, selecciona una partida de la lista con los botones de dirección y pulsa el botón **X** para cargarla. La partida continuará desde el punto en que se quedó.

Guardar partidas

Para guardar una partida en curso, abre el menú de juego con el botón start (inicio). Resalta una de las ocho ranuras con los botones de dirección y pulsa el botón **X** para guardar la partida en esa ranura. Puedes sobrescribir una partida guardada en una ranura que ya esté ocupada.

REVISAR PARTIDAS

Puedes revisar el historial de movimientos de una partida en cualquier momento, si ésta es de práctica, o al final, si es una partida puntuada. Esto te permite estudiar los movimientos individuales e incluso retomar la partida desde un determinado movimiento en una partida de práctica. Hay diversas opciones cuando se está revisando una partida.

Anterior/Siguiente

Usa **←** para retroceder un movimiento y **→** para avanzar un movimiento.



Inicio/Fin

Pulsa el **[L]** para ir al principio de una partida y el **[R]** para ir a la última posición de la partida.

Jugar

Juega la partida desde la posición resaltada actual. Esta opción no está disponible en las partidas puntuadas.

Salir

Abandona el modo revisión y vuelve al menú del juego.

MINIJUEGOS

Los minijuegos de Chessmaster son una selección de juegos pensados para entretener y como parte del programa de entrenamiento Chessmaster. Cada nivel completado en los minijuegos otorga un cierto número de puntos a tus resultados de capacidad de análisis, capacidad de concentración y memoria en el programa de entrenamiento.

Al menú de minijuegos se accede a través del menú principal y contiene seis minijuegos disponibles. Tienes que completar el nivel cuatro de "Dobles ataques y fruta" antes de poder desbloquear el siguiente juego y así sucesivamente.

- Dobles ataques y fruta: realiza un doble ataque sobre dos frutas del mismo tipo con tus piezas de ajedrez.
- Obra maestra: completa la imagen con tus piezas de ajedrez para revelar las casillas ocultas.
- Ten cuidado: ¡si mueves sobre una casilla pintada, se borrará!
- Romper las líneas: mueve tu caballo y captura todos los peones. ¡Ten cuidado, tu caballo también puede ser capturado!
- Reacción en cadena: mueve una pieza de manera que tres piezas del mismo tipo estén conectadas por sus movimientos.
- Campo de minas: utiliza tus piezas de ajedrez para encontrar y desactivar todas las minas ocultas.
- Carga de peones: lleva tus peones al otro lado del tablero sin que sean capturados para lograr puntos y completar el nivel.

Si seleccionas la opción "Mejores puntuaciones" en el menú de minijuegos, puedes comparar las mejores puntuaciones en cada minijuego de cada perfil almacenado en el Memory Stick™.



MULTIJUGADOR

Las opciones multijugador te permiten competir contra otros jugadores que también dispongan de Chessmaster, mediante comunicación inalámbrica.

El menú multijugador

El menú multijugador contiene estas opciones:

Albergar partida

Cuando decides albergar una partida, debes seleccionar el tipo de partida, el color y las opciones de cronómetro. Aparecerá una pantalla que indicará que la comunicación de la red ha comenzado y que el sistema está esperando a que otros jugadores se unan.

Cuando uno o más jugadores deciden unirse a tu partida, verás una lista de jugadores. Selecciona un oponente contra el que desees jugar y comenzará la partida.

Unirse al juego

Cuando selecciones "Unirse al juego", comenzará la comunicación inalámbrica y el sistema buscará a otro jugador que albergue una partida. Si hay una o más partidas disponibles, verás una lista. Selecciona una de las partidas disponibles y espera a que comience el juego.

TIPOS DE PARTIDA MULTIJUGADOR

Hay seis partidas de desafío multijugador disponibles:

- Ajedrez clásico: juega una partida de ajedrez normal con las reglas convencionales.
- Ajedrez progresivo: el ajedrez progresivo se juega igual que el normal, pero los jugadores van aumentando el número de movimientos que realizan en cada turno.
- Ajedrez a ciegas: el ajedrez "a ciegas" sigue las reglas del ajedrez normal, pero... ¡las piezas de tu oponente son invisibles! Las piezas de tu oponente solo son visibles cuando ocupan una casilla a la que una de tus piezas puede moverse o atacar.
- Ajedrez extinción: el ajedrez "extinción" utiliza las mismas reglas que el ajedrez normal, pero tiene distintas condiciones de victoria: el ganador es el primer jugador que capture todas las piezas de su oponente de un tipo determinado.
- Ajedrez suicida: ¡el objetivo del ajedrez "suicida" consiste en ser el primer jugador que pierde todas las piezas!
- Ajedrez Los Álamos: el ajedrez Los Álamos se juega como el ajedrez normal, pero en un tablero más pequeño, sin alfiles y con solo seis peones.

ROMPECABEZAS DE AJEDREZ

Chessmaster te ofrece una selección de diversos rompecabezas de posición de ajedrez para poner a prueba tu conocimiento de las reglas del ajedrez y tu habilidad para aprovechar oportunidades de ataque y defensa.

Menú de rompecabezas

Hay tres opciones en el menú de rompecabezas:

Rompecabezas de práctica

Selecciona una de las siete categorías de rompecabezas, analízalos y encuentra la solución a tu ritmo. Puedes pulsar el botón L en cualquier momento para revelar la solución de un rompecabezas.

Cuando quieras abandonar, pulsa el botón start (inicio) y selecciona 'Salir' en el menú.

Desafío de tiempo

Juega contrarreloj para ganar puntos en el programa de entrenamiento Chessmaster. Tras seleccionar una de las siete categorías de rompecabezas, tendrás que completar una serie de diez rompecabezas en esa categoría para obtener una puntuación de tiempo. Cada movimiento equivocado te costará una penalización de diez segundos. Si te quedas atascado, pulsa el botón L para generar un rompecabezas nuevo, pero recibirás una penalización de cinco segundos por ello. La cantidad de puntos que obtengas para tus habilidades de capacidad de análisis, capacidad de concentración y memoria vendrán determinados por la puntuación final de tiempo que obtengas en la serie.

Mejores tiempos

En cada categoría de rompecabezas, puedes ver los mejores tiempos de cada perfil de jugador en el Memory Stick™.

Tipos de rompecabezas

Hay siete tipos de rompecabezas de ajedrez disponibles:

- Capturar pieza: ¡captura la única pieza del oponente que puedes tomar sin que por ello pierdas tu pieza!
- Buscar el jaque: mueve una de tus piezas para atacar al rey de tu oponente.
- Poner a salvo: ¡busca la casilla donde puedes colocar tu pieza sin que sea capturada por tu oponente!
- Descubrir doble ataque: encuentra el movimiento que hace doble ataque sobre dos de las piezas de tu oponente.



- Clavar la pieza: usa una de tus piezas para hacer la clavada más poderosa.
- Evitar el mate: realiza el único movimiento posible que evita que tu oponente te haga jaque mate en el próximo turno.
- Mate en un movimiento: mueve una de tus piezas de forma que haga jaque mate al rey de tu oponente y gana la partida.

PERFILES DE JUGADOR

Los perfiles de jugador son cuentas individuales de jugador que se usan para registrar puntuaciones del programa de entrenamiento, puntuaciones y progresos de minijuegos, los mejores tiempos de los rompecabezas de ajedrez, la clasificación ELO y las partidas de ajedrez guardadas.

Usa los botones de dirección para mostrar los logros en las partidas de ajedrez puntuadas, los minijuegos y los rompecabezas de ajedrez.



OPCIONES

Puedes acceder a las opciones desde las partidas de ajedrez, los minijuegos, los rompecabezas y desde la pantalla de perfil de jugador.

Hay cuatro opciones que puedes controlar:

Música

Activa o desactiva la música. Los demás efectos de sonido no se ven afectados.

Mostrar último movimiento

Esta opción solo sirve en partidas de ajedrez, no en minijuegos ni en rompecabezas. Si esta opción está activada, el último movimiento que se realizó aparecerá resaltado en el tablero.

Mostrar movimientos legales

Si esta opción está activada, los posibles movimientos de una pieza seleccionada aparecerán resaltados en el tablero.

Autoguardado

Si está activada la función de autoguardado, tus progresos quedarán guardados automáticamente en el perfil seleccionado del Memory Stick™. Si has cargado un perfil del Memory Stick™, es recomendable tener activada esta opción.

SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de **Soporte**. Si consultas el **Centro de Soluciones**, obtendrás las mismas respuestas que si llamaras por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.

Si usas la opción de **Formular pregunta**, dentro del **Centro de Soluciones**, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

Si no tienes acceso a Internet, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a viernes de 12:00 a 20:00 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

NEDERLAND

INLEIDING

Welkom bij Chessmaster: The Art of Learning!

Ik ben Josh Waitzkin en ik ben je gids in de intense, leerzame en leuke wereld van het schaken. Ik ben al geïnteresseerd in schaken sinds ik zes was en ik heb een groot deel van mijn leven doorgebracht met deze mooie kunstvorm. Nu ben jij aan de beurt.

In Chessmaster: The Art of Learning kun je tegen verschillende tegenstanders schaken, minigames en puzzels spelen, tegen vrienden spelen en deelnemen aan mijn unieke Chessmaster trainingsprogramma!

Het trainingsprogramma analyseert je prestatie in alle Elo-partijen, minigames en puzzels. Ook je analytisch vermogen, je concentratievermogen en je geheugen worden beoordeeld. Je prestatie wordt elk spel bijgehouden en getoond en je krijgt aanbevelingen op welke punten je je moet richten om meer voortgang te boeken.

Dus of je nu voor de lol wilt spelen, een serieuzere uitdaging zoekt of je schaakvaardigheden voor het dagelijks leven wilt verbeteren, hier vind je wat je nodig hebt.

MEMORY STICK DUO™

Om de instellingen en voortgang van de game op te slaan, moet je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van het PSP™-systeem steken. Je kunt opgeslagen spelgegevens vanaf dezelfde Memory Stick Duo™ laden, of vanaf een andere Memory Stick Duo™ waarop je eerder spelgegevens hebt opgeslagen. Zorg dat er voldoende vrije ruimte op je Memory Stick Duo™ is voordat je gaat spelen. Kies in het Beginmenu de taal waarin je het spel spelen wilt.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™Game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk).

Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

AAN DE SLAG



- | | |
|-----------------------------|---|
| 1. L -toets: | Evaluatiemodus – naar startpositie
Oefenpartij – Zet ongedaan maken |
| 2. R -toets: | Evaluatiemodus – naar laatste positie
Oefen- en Elo-partij – Zet dwingen |
| 3. Analoge joystick: | Menu's – verschillende menuopties aangeven
Schaakpartijen, minigames en puzzels – de cursor over het scherm bewegen |
| 4. Select -toets: | Profielschermen, eindschermen – profiel opslaan
Oefenpartij – snelle hint |
| 5. Triangle -toets: | Hulpinformatie tonen |
| 6. Circle -toets: | Terug naar het vorige scherm of menu
Bewerking annuleren |
| 7. X -toets: | Menu's – geselecteerde menuoptie selecteren
Schaken, minigames – het stuk onder de cursor selecteren of het bestemmingsveld selecteren |
| 8. START -toets: | Tijdens partijen of opstelling – menu tonen
Richtingstoetsen |

OVER HET CHESSMASTER-TRAININGSPROGRAMMA

Het Chessmaster-trainingsprogramma helpt spelers hun mentale vaardigheden te meten en te ontwikkelen met een serie spelletjes die met schaken te maken hebben. Het trainingsprogramma kent punten toe voor je prestaties in minigames, puzzels en Elo-partijen, en verdeelt die punten over drie belangrijke punten: analytisch vermogen, concentratievermogen en geheugen.

De gemiddelde score voor deze waarden is je algemene Chessmaster-beoordeling. Je krijgt in elke categorie meer punten naarmate je voortgang boekt in het spel en je score wordt verhoogd naarmate je prestaties verbeteren.

Het Chessmaster-trainingsprogramma is alleen bedoeld als een amusementsprogramma en mag niet worden gezien als een serieus evaluatie- of diagnosesysteem.



Analytisch vermogen

Analytisch vermogen is het vermogen een oplossing voor een probleem te vinden, meestal door enkele zetten vooruit te kijken.

Concentratie

Concentratie is het vermogen je op problemen te richten zonder te worden afgeleid, en de oplossing te vinden onder beperkende omstandigheden zoals tijdslimieten.

Geheugen

Geheugen is het vermogen patronen en eerdere informatie te onthouden en te herkennen om puzzels op te lossen.

TAALSELECTIESCHERM

Gebruik de richtingstoetsen voor het aangeven van de gewenste taak voor het spel en druk op X om die te selecteren.

PROFIELEN AANMAKEN EN SELECTEREN

Gebruik de richtingstoetsen om een van de drie opties aan te geven en druk op de X-toets om die te selecteren. Als je voor het eerst speelt, moet je een spelersprofiel aanmaken. Spelersprofielen worden gebruikt om je voortgang in Chessmaster bij te houden.



Een nieuw spelersprofiel aanmaken

Na het selecteren van Profiel aanmaken, moet je met het virtuele toetsenbord een naam invoeren. Je krijgt een standaardnaam ('Speler'), maar die kun je verwijderen door met de -toets de letters een voor een te wissen. Voer je naam in met het virtuele toetsenbord. Gebruik de richtingstoetsen voor het selecteren van een tekengroep en druk op X om langs de letteropties te lopen.

Druk op de start-toets wanneer je klaar bent met het invoeren van je naam. Je komt daarna op de avatarselectiepagina. Gebruik de richtingstoetsen voor het aangeven van de afbeelding waarmee je in het spel wilt worden aangegeven. Als je de cursor voorbij de rand van het scherm beweegt, zie je een nieuwe serie afbeeldingen waaruit je kunt kiezen. Er zijn in totaal 40 opties. Als je tevreden bent met je keuze, druk je op de X-toets om die te selecteren.

Na het selecteren van je naam en avatar, sla je het profiel op op een Memory Stick™. Kies een positie voor het opslaan van je profiel. Je kunt een lege positie kiezen of een bestaand profiel overschrijven. In Chessmaster kunnen tot 8 profielen op een Memory Stick™ worden opgeslagen.

Chessmaster heeft 128KB vrije ruimte nodig voor het opslaan van gegevens. Als er niet genoeg ruimte beschikbaar is, moet je ruimte maken om je profiel op te slaan.

Als er geen Memory Stick™ aanwezig is, zie je een foutmelding. Je kunt op de -toets drukken om verder te spelen zonder het profiel op te slaan op een Memory Stick™.

Chessmaster slaat je voortgang automatisch op op een Memory Stick™. Verwijder de Memory Stick™ niet en schakel het systeem niet uit wanneer de Memory Stick™-toegangsindicator knippert.

Een spelersprofiel laden

Als je al een spelersprofiel hebt aangemaakt op de Memory Stick™, kun je dat laden om verder te spelen. Geef een profiel aan met de richtingstoetsen en druk op de J-toets om het te laden. Nadat het profiel is geladen, druk je op de H-toets om door te gaan naar het hoofdmenu.

Een profiel verwijderen

Met deze optie kun je een Chessmaster-profiel of andere opgeslagen spelbestanden verwijderen van de Memory Stick™. Dit kan nodig zijn om ruimte te maken op de Memory Stick™.

HOOFDMENU

Gebruik de richtingstoetsen om een menuoptie aan te geven en druk op de X-toets om die te selecteren. Druk op de O-toets om het spel te verlaten.



Snelle partij

Speel een oefenpartij tegen een Chessmaster-personage met een Elo-beoordeling die dicht bij die van jou ligt. In een snelle partij speel je altijd met wit en is er geen klok.

Klassiek schaken

Speel oefenpartijen en Elo-partijen, leer schaken of maak een bepaalde opstelling voordat je begint te spelen.

Minigames

Speel een van de zes verschillende minigames met schaakthema om je kennis van de stukken en je mentale vaardigheden te testen.

Multiplayer

Daag je vrienden uit met een klassiek schaakspel of een van vijf schaakvarianten.

Schaakpuzzels

Oefen met het oplossen van schaakpuzzels of speel tegen de klik als onderdeel van het trainingsprogramma van Chessmaster.

Profielen

Wijzig je naam en afbeelding of bekijk je prestaties

HET MENU KLASSIEK SCHAKEN

Leren schaken

Josh Waitzkin maakt je wegwijs op het schaakbord, legt uit hoe de stukken bewegen en welke geavanceerde tactieken je zoal kunt toepassen in het schaakspel.



Oefenpartijen

Speel een oefenpartij voor de lol tegen een van de Chessmaster-persoonlijkheden.

Elo-partijen

Speel een serieuzere partij tegen een van de Chessmaster-persoonlijkheden. Je kunt Elo-punten winnen of verliezen op basis van het resultaat.

Opstelling

Maak een eigen opstelling en gebruik die om te spelen of te oefenen.

Spel laden

Een eerder opgeslagen spel laden en vervolgen.

LEREN SCHAKEN

Leer stap voor stappen schaken met internationaal grootmeester Josh Waitzkin als gids. De gids behandelt verschillende onderwerpen voor spelers van verschillende niveaus:

Inleiding

Lees de inleiding van de gids door Josh.

Het schaakbord

Leer over de eigenschappen van het schaakbord.

De stukken

Leer over de verschillende stukken in het schaakspel, hoe ze bewegen en hoe ze slaan.

Het spel spelen

Leer de basisregels over het schaakspel en hoe je kunt winnen.

Geavanceerde tactieken

Leer over rokeren, penningen, vorken en andere tactieken die het verschil kunnen uitmaken tussen winst en verlies.



SCHAKEN

Een schaakspel opzetten

De volgende opties zijn beschikbaar voor oefenpartijen:

Tegenstander

Kies uit gemakkelijke, middelmatige of moeilijke tegenstanders. De moeilijkere tegenstanders hebben hogere Elo-beoordelingen (zie het gedeelte over Elo-partijen voor een uitleg van de Elo-beoordeling).

Kleur

Speel met wit of zwart, of laat een willekeurige kleur kiezen bij het begin van het spel.



Klok

Je kunt kiezen uit drie opties: Geen klok, Minuten per partij en Seconden per zet. Als je een klik wilt gebruiken, moet je de gewenste tijd instellen met de richtingstoetsen. Met de optie Minuten per partij krijgen beide spelers een bepaalde hoeveelheid tijd voor alle zetten in het spel, zoals in bij een gewone schaakklok. Als je tijd om is voordat de partij is beëindigd, heb je verloren. De optie Seconden per zet geeft je een vast aantal seconden om een zet te doen. Als je binnen die tijd geen zet doet, heb je de partij verloren.

Een schaakpartij spelen

De namen en avatars van de spelers worden aan beide zijden van het bord aangegeven. De witte speler staat links en de zwarte speler staat rechts. Let goed op de klokken onder de avatar. Als je een partij speelt zonder tijdslimiet, telt de klok alleen om de tijd bij te houden die je aan je zetten besteedt. Onder de klok staat de zettengeschiedenis van de partij in schaaknotatie. Gebruik de richtingstoetsen of de analoge joystick om een knipperende cursor over het bord te verplaatsen. Wanneer de cursor bij een van de stukken staat, kun je op de **X**-toets drukken om het stuk te selecteren om te verplaatsen. Je kunt daarna de cursor naar een ander veld verplaatsen en opnieuw op **X** drukken om het stuk te zetten. Als je een zet doet die niet is toegestaan, klinkt er een waarschuwingsgeluid. Zie het gedeelte **Leren schaken** om alle schaakregels en enkele tactieken te leren.

Menu in het spel

Druk op de start-knop om een menu te openen met opties die beschikbaar zijn tijdens een schaakspel.

De menuopties zijn

Spel opslaan

Sla de voortgang van het huidige spel op. Na het opslaan kun je doorgaan met spelen.

Spel laden

Laad een spel en ga door met spelen. Het huidige spel wordt afgebroken.

Spel evalueren

Evalueer het spel door achteruit en vooruit te bladeren door de zettengeschiedenis.

Opties

Wijzig spelopties: muziek, laatste zet tonen, toegestane zetten tonen, automatisch opslaan.

Stukken wijzigen

Je kunt uit acht verschillende sets schaakstukken kiezen. Hiermee verander je alleen het uiterlijk van stukken. Dit heeft verder geen invloed op het spel.

Remise aanbieden

Je kunt je tegenstander een remise aanbieden.

Opgeven

Geef de partij op zodat je tegenstander wint. In een Elo-partij heeft dit invloed op je Elo-beoordeling.

Stoppen

Stop het spel en ga terug naar het menu voor klassiek schaken.

OEFENPARTIJEN

Oefenpartijen zijn om voor de lol te spelen. Ze hebben geen invloed op je Elo-beoordeling en zijn voorzien van een serie hulpopties.

De hulpopties in oefenpartijen helpen je een handje wanneer dat nodig is:

Gedwongen zet

Druk op de **R**-toets om je tegenstander te dwingen direct een set te doen.

Hint

Druk op de **H**-toets om een zet te suggereren die volgens het spel goed is voor je huidige positie. Dit is niet per se de beste zet die je kunt oden. Het kan enige tijd duren voordat de hint verschijnt.

Zet ongedaan maken

Druk op de **L**-toets om één zet of een hele serie zetten ongedaan te maken. Je kunt het spel daarna vervolgen.

ELO-PARTIJEN

Elo-partijen hebben dezelfde opzet als oefenpartijen. Het verschil is dat er bij een Elo-partij geen hulpopties (hint en zet ongedaan maken) beschikbaar zijn en dat de uitslag van invloed is op je Elo-beoordeling.

Met Elo-partijen kun je je Elo-beoordeling verbeteren. De Elo-beoordeling is een meting van je vaardigheden als schaker en geeft het verwachte resultaat van een bepaalde partij aan. Van spelers met hogere Elo-beoordeling wordt verwacht dat ze spelers met lagere beoordelingen verslaan.

Alle spelers hebben een Elo-beoordeling. Een Elo-beoordeling wordt toegekend wanneer je begint met spelen. Voor een nieuw profiel is deze waarde 600.

Je beoordeling verhoogt naarmate je partijen wint en verlaagt wanneer je verliest. Hoeveel je wint of verliest hangt af van het verschil tussen jouw Elo-beoordeling en die van je tegenstander. Als je een speler verslaat met een Elo-beoordeling die 600 of meer hoger is dan die van jou, dan krijg je de grootst mogelijke verhoging van je Elo-beoordeling. Als je verliest van een speler met een Elo-beoordeling die 600 of meer punten lager is dan die van jou, dan krijg je de grootst mogelijke verlaging van je Elo-beoordeling.

OPSTELLING

Je kunt een opstelling maken en die gebruiken voor een oefenpartij tegen een van de Chessmaster-personages.

Stukken verplaatsen

Beweeg de cursor over een stuk en druk op de **X**-toets om het selecteren. Verplaats daarna de cursor naar een leeg veld en druk op de **X**-toets om het geselecteerde stuk naar de veld te verplaatsen.



Stukken verwijderen

Beweeg de cursor over een stuk en druk op de **X**-toets om het selecteren. Druk daarna op de **O**-toets om het van het bord te verwijderen. Je kunt de koning niet van het bord verwijderen.

Stukken toevoegen

Beweeg de cursor naar een leeg veld en druk op de **X**-toets. Verplaats daarna de cursor om een stuk aan te geven in het selectiepaneel rechts van het bord. Druk op de **X**-toets om het stuk op het veld te zetten.

Er kan een beperkt aantal stukken worden gebruikt en voor elk type stuk geldt een afzonderlijke beperking. Er moet altijd één koning zijn.

Opties voor opstelling

Druk op de start-toets om een menu met de volgende opties op te roepen:

Bord wissen

Wis alle stukken van het bord behalve de koning.

Bord opnieuw instellen

Zet het bord op met de standaard opstelling van schaakstukken.

Klaar

Begin een oefenpartij met de huidige opstelling. Je moet een moeilijkheidsgraad, een tegenstander, een kleur en een klik kiezen, met als bij een gewone oefenpartij.

Stoppen

Stoppen en terug naar het menu voor klassiek schaken.

PARTIJEN LADEN EN OPSLAAN

Met Chessmaster kun klassieke oefenpartijen en Elo-partijen opslaan en laden om ze later te kunnen vervolgen.

Een opgeslagen spel laden

Om een opgeslagen spel te laden, selecteer je het met de richtingtoetsen uit de lijst en druk je op de **X**-toets om het te laden. De partij wordt vervolgd vanaf het punt waar je het hebt afgebroken.

Partijen opslaan

Om een partij op te slaan, open je het spelmenu met de start-toets. Geef een van de acht posities aan met de richtingtoetsen en druk op de **X**-toets om de partij in die partij op te slaan. Je kunt een opgeslagen spel overschrijven als de positie al bezet is.

PARTIJEN EVALUEREN

Je kunt de zettengeschiedenis van een partij op elk moment tijdens een oefenpartij en aan het einde van een Elo-partij bekijken. Hiermee kun je de afzonderlijke zetten langsgaan en eventueel de partij hervatten vanaf een bepaald punt in een oefenpartij.



Er zijn verschillende optie voor het evalueren van een partij

Vorige/volgende

Gebruik de ← om een zet terug te gaan en de → om een stap verder te gaan.

Begin/einde

Druk op de **L**-toets om naar het begin van de partij te gaan en druk op de **R**-toets om naar de laatste positie in de partij te gaan.

Spelen

Speel de partij vanaf de momenteel aangegeven positie. Deze optie is niet beschikbaar bij het spelen van een Elo-partij.

Stoppen

Verlaat de evaluatie en ga terug naar het spelmenu.

MINIGAMES

Chessmaster bevat een serie minigames die je voor de lol en in het kader van het Chessmaster-trainingsprogramma kunt spelen. Steeds wanneer je een niveau in de minigames afwerkt, wordt er een aantal punten opgesteld bij je scores voor analytisch vermogen, concentratievermogen en geheugen van het trainingsprogramma.

Je kunt het menu voor de minigames opvragen via het hoofdmenu. Hier vind je zes beschikbaar minigames. Je moet niveau 4 van Fruitvork voltooien voordat de volgende minigame beschikbaar komt. Ook daarvan moet je niveau 4 afwerken voordat je naar de volgende minigame kunt, enzovoort.

- Fruitvork: Haal fruit van dezelfde soort binnen met je schaakstukken.
- Meesterwerk: Voltooi de afbeelding met je schaakstukken om de verborgen velden zichtbaar te maken. Wees voorzichtig: als je over een geschilderd veld beweegt, wordt het gewist.
- Paardenkracht: Verplaats je paard en sla alle pionnen. Let op! Je paard kan ook worden geslagen.
- Kettingreactie: Sla een stuk zodat drie stukken van dezelfde soort via hun bewegingspad zijn verbonden.
- Pionnenaanval: Breng je pionnen naar de overkant van het schaakbord zonder dat ze worden geslagen.
- Mijneveld-schaken: Gebruik je schaakstukken om alle verborgen mijnen op te zoeken en te ontmantelen.



Als je de optie Topscores selecteert uit het minigame-menu, kun je de topscores voor elke minigame vergelijken met die in elk spelersprofiel op de Memory Stick™.

MULTIPLAYER

Met de multiplayer-opties kun je tegen andere spelers spelen die Chessmaster hebben met draadloze communicatie.

Het multiplayer-menu

Het multiplayer-menu bevat de volgende opties:

Game hosten

Wanneer je een game wilt hosten, moet je het speltype, de kleur en de klokopties selecteren. Er verschijnt een scherm dat aangeeft dat draadloze communicatie is gestart en dat het systeem wacht tot andere spelers zich aansluiten.

Wanneer een of meer spelers zich bij jouw game aansluiten, zie je een lijst met spelers. Kies een tegenstander tegen wie je wilt spelen. Het spel begint vervolgens.

Meedoen aan games

Wanneer je Meedoen aan game selecteert, wordt de draadloze communicatie gestart en wacht het systeem tot een andere speler een game host. Als er een of meer games beschikbaar zijn, zie je een lijst. Selecteer een van de games waaraan je wilt meedoen en wacht tot het spel begint.

Multiplayer-gametypes

Er zijn zes multiplayer-games beschikbaar:

- Klassiek schaken: Speel een standaard schaakpartij met de gewone regels.
- Progressief schaken: Progressief schaken wordt gespeeld als een normale schaakpartij, maar spelers krijgen elke beurt een toenemend aantal zetten.
- Donker schaken: Donker schaken heeft de regels van gewoon schaken, maar de stukken van je tegenstander zijn onzichtbaar. De stukken van je tegenstander worden pas zichtbaar wanneer ze een veld bezetten die kunnen worden bereikt of aangevallen door jouw stukken.
- Uitsterf-schaken: Bij uitsterf-schaken gelden de gewone schaakregels, maar wint de speler die als eerste alle stukken van een bepaald type van de tegenstander heeft geslagen.
- Verliesschaken: Het doel van verliesschaken is als eerste al je stukken te verliezen.
- Los Alamos-schaken: Los Alamos-schaken wordt gespeeld als gewoon schaken, maar op een kleiner bord zonder lopers en maar zes pionnen.

SCHAAKPUZZELS

Chessmaster heeft een aantal verschillende positionele schaakpuzzels om je kennis van de schaakregels en je vaardigheden in het zien van aanvals- en verdedigingskansen te testen.

Puzzelmenu

Het puzzelmenu heeft drie opties:

Oefenpuzzels

Kies uit een van de zeven puzzelcategorieën en analyseer en los ze op in je eigen tempo. Je kunt op elk moment op de -toets drukken om de oplossing van een puzzel te zien.

Wanneer je wilt stoppen, druk je op de start-toets en kies je Stoppen uit het menu.



Tijdsuitdaging

Speel tegen de klok om punten te verdienen voor het Chessmaster-trainingsprogramma. Nadat je een van de zeven puzzelcategorieën hebt geselecteerd, moet je een serie van tien puzzels in die categorie oplossen om een tijdsbeoordeling te krijgen. Voor elke verkeerde zet worden 10 strafseconden opgeteld. Als je vastzit, kun je op de -toets drukken om een nieuwe puzzel te genereren. Dit kost je echter 5 strafseconden. Het aantal punten voor analytisch vermogen, concentratievermogen en geheugen wordt bepaald aan de hand van de uiteindelijke tijdsbeoordeling voor de serie.

Beste tijden

Voor elke puzzelcategorie kun je de beste tijden bekijken in elk spelersprofiel op de Memory Stick™.

Puzzeltypen

Er zijn zeven beschikbare typen schaakpuzzels:

- Stuk slaan: Sla het enige stuk van de tegenstander dat je kunt slaan zonder dat jouw stuk wordt teruggeslagen.
- Zet schaak: Zet een van je stukken zodat de koning van de tegenstander wordt aangevallen.
- In veiligheid brengen: Zoek het veilige veld waarop je stuk niet kan worden geslagen door de tegenstander.
- Zoek de vork: Zoek de zet waarmee je twee stukken van je tegenstander in een vork kunt zetten.
- Maak een penning: Gebruik een van je stukken om de sterkst mogelijke penning te maken.

- Voorkom schaakmat: Doe de ene mogelijke zet om te voorkomen dat de tegenstander je in zijn volgende beurt schaakmat zet.
- Mat in één zet: Zet een van je stukken om de koning van de tegenstander schaakmat te zetten en win de partij.

SPELERSPROFIELEN

Spelersprofielen zijn afzonderlijke accounts voor het bijhouden van scores in het trainingprogramma's, scores en voortgang in minigames, de beste tijden bij het oplossen van schaakpuzzels, de Elo-beoordeling en opgeslagen schaakpartijen.

Gebruik de richtingtoets voor het bekijken van resultaten van Elo-partijen, minigames en schaakpuzzels.



Profiel:	1 / 1000
Meesterwerk:	0 / 0
Paardenruiter:	0 / 0
Koningmaker:	0 / 0
Panzerpaard:	0 / 0
Rijpaard veld:	0 / 0

OPTIES

Je kunt de spelopties opvragen vanuit schaakpartijen, minigames, puzzels en het spelersprofiel.

Je kunt vier opties bepalen:

Muziek

Zet de muziek aan of uit. Dit heeft geen invloed op andere geluidseffecten.

Laatste zet tonen

Deze optie heeft alleen effect tijdens een schaakpartij, niet in minigames en puzzels. Als deze optie is ingesteld, wordt de laatste zet aangegeven op het bord.

Toegestane zetten tonen

Als deze optie is ingeschakeld, worden alle mogelijke zetten voor het geselecteerde stuk aangegeven op het bord.

Automatisch opslaan

Als de functie voor automatisch opslaan is ingeschakeld, wordt je voortgang automatisch opgeslagen op het geselecteerde profiel op de Memory Stick™. Als je een profiel van de Memory Stick™ hebt geladen, dan is het een goed idee deze optie ingeschakeld te laten.

Technische ondersteuning

Lees altijd goed de handleiding van je game. In deze handleiding staat belangrijke informatie over het product, hoe je het product opstart en de bediening ervan.

Het kan voorkomen dat je problemen hebt met de game. Dit betekent niet direct dat de game defect is.

1. Let op:

- Ga zorgvuldig om met de disc, deze beschadigt snel (zoals krassen en vlekken). Schade veroorzaakt door de gebruiker na aankoop van de game is voor je eigen risico.
- Beweeg de spelcomputer nooit als deze aan staat. Dit kan permanente schade opleveren aan de disc.
- 2. Hieronder vind je een kort overzicht van de meest voorkomende vragen en de mogelijke oplossingen voor spelcomputers die gebruik maken van een CD of DVD disc.

De disc wordt niet herkend door de CD/DVD speler

- Controleer of er geen krassen of vlekken op de disc aanwezig zijn.
- Lig de disc in de CD/DVD speler met de bedrukking naar boven?

De disc is beschadigd tijdens het afspelen

- Verplaats of beweeg nooit de spelcomputer terwijl deze aanstaat, hierdoor kan de disc permanent beschadigd worden. Deze schade valt niet onder de garantie van Ubisoft.

Het spel slaat de voortgang niet op

- Heb je een memory card of voldoende opslagcapaciteit beschikbaar op de spelcomputer? Zonder deze kan je voortgang niet opgeslagen worden.
- Controleer of de memory card of het interne geheugen van de spelcomputer niet vol is.

Wanneer is een game defect?

- Softwarematige fouten: dit is bekend bij de winkel waar je de game gekocht hebt of bij onze technische ondersteuning (zie verder bij punt 3).
- Productiefouten: de disc is bijvoorbeeld op verschillende spelcomputers niet leesbaar maar heeft geen zichtbare beschadigingen.
- Manco: ontbrekende inhoud van het product (bijv. handleiding en eventuele andere fysieke toevoegingen bij de game).

Indien je van mening bent dat de game defect is, neem dan altijd eerst contact op met de winkel waar je de game gekocht hebt. Het verkooppunt is verplicht je aankoop om te ruilen voor een nieuwe game binnen de door de winkel gestelde garantietermijn. Daarna kun je contact opnemen met de technische ondersteuning van Ubisoft.

3. Contact

Ubisoft heeft een aantal manieren om je te voorzien van informatie over hulp en technische ondersteuning. Eén van deze manieren is via onze Engelstalige website: support.ubi.com.

Op deze website is een grote database beschikbaar van vragen en antwoorden.

Je kunt ook telefonisch contact opnemen met de Nederlandse of Belgische technische ondersteuning.

Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem.

Telefoonnummer Nederland: 0909-ubisoft (0909-8247638) (80 ecpm.)

Telefoonnummer België: 0900-35 900 (50 ecpm.)

Openingstijden: maandag tot en met vrijdag van 12:00 tot 20:00 uur.